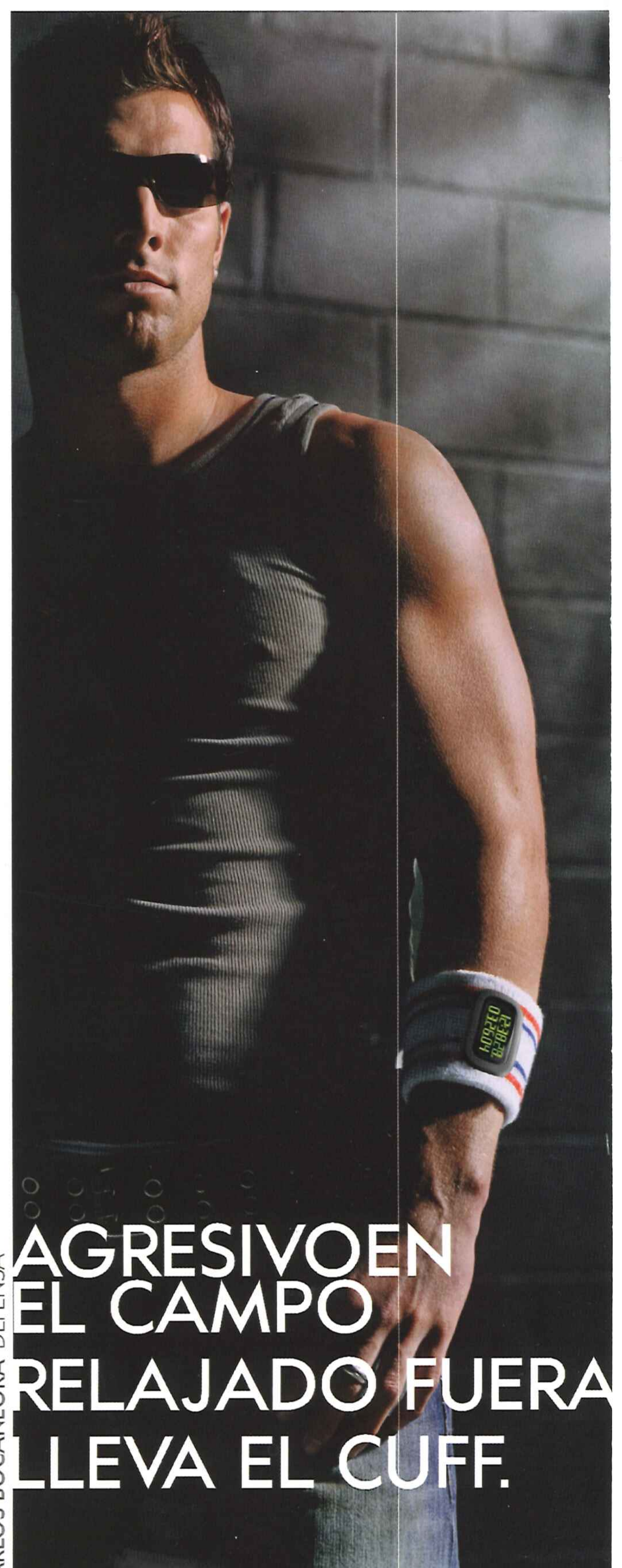


Nº 53 · JUNIO 2005 · 6,00 €
PlayStation®2
Revist España
¡A LA VENTA EL 1 DE SEPTIEMBRE!
Todas las novedades USA a examen, periféricos...
¡El juego de coches más perseguido!
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
y además
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT, STAR WARS EPISODIO III, ONIMUSHA 4: DAWN OF DREAMS...
GOD OF WAR
El título más espectacular del verano llega de la mano de Sony C.E.
BATMAN BEGINS
EA Games lleva a las consolas los orígenes del Señor de la Noche
¡GUÍAS COMPLETAS DE DEATH BY DEGREES Y SUIKODEN IV!!!
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00053
8 420565 092005






CARLOS BOCANEGRA DEFENSA

www.niketiming.com

Distribuido por INTERSA, Avda. Diagonal 463 bis 6P 08036 BARCELONA Tel 93 363 38 70

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

# DVD-DEMO (53)

## Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2




## 8 DEMOS JUGABLES

01. FIFA STREET
02. LEGO STAR WARS
03. SINGSTAR POP*
04. ROBOTS
05. SRS: STREET RACING SYNDICATE
06. SUPER MONKEY BALL DELUXE
07. CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT
08. EYETOY PLAY 2*

(*) Requieren periféricos específicos

## VIDEO DEMOS

- BRAVE

¡Descubre la gran aventura de un pequeño indio americano!

IMPORTANTE: DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

# PlayStation®2
*Revista Oficial - España*

www.grupozeta.es




Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

**REDACCIÓN**
Coordinador Editorial: **Vicente Fernández de Bobadilla**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez**, **Lázaro Fernández**, **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **J. Iturrioz**, **L. Mittard**, **Á. Jiménez**, **Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**




Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
**91 586 33 00 de 9-14 H.**

**PUBLICIDAD**
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

**DELEGACIONES EN ESPAÑA**
**Centro**: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo).
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares**: Juan Carlos Baena (Delegado).
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante**: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur**: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte**: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias:** Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

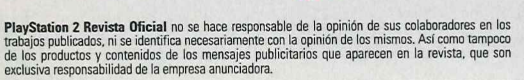
**DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO**
**Alemania**: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

**Fotomecánica**: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
**Impresión**: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
**Distribuye**: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

**Depósito Legal**: M.50833-2000
**Printed in Spain**

**PlayStation 2 Revista Oficial** es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



## ¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

**REGALAMOS**

- 20 JUEGOS KESSEN III
- 20 ESTANDARTES DE KESSEN III
- 30 JUEGOS GOD OF WAR
- 30 CAMISETAS DE GOD OF WAR
- 30 LIBROS DE ILUSTRACIONES CON ARTE DE GOD OF WAR














## REPORTAJES






## PRETEST



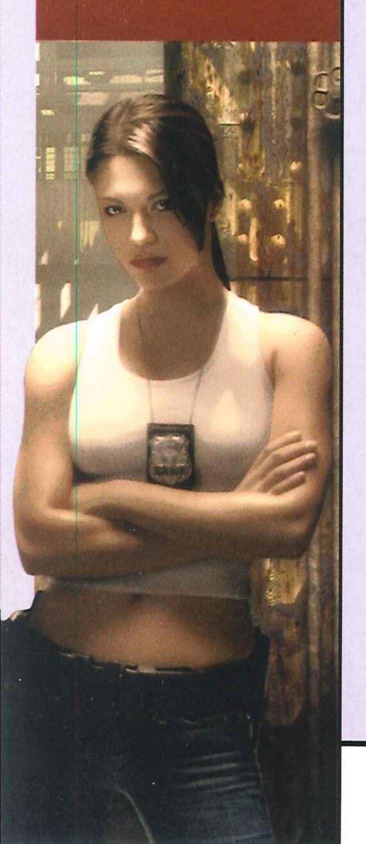
## GUÍAS COMPLETAS DE DEATH BY DEGREES Y SUIKODEN IV

¡La sorprendente aventura de Nina después de Tekken y el RPG más representativo de Konami!




## NEED FOR SPEED MOST WANTED

EA Games ya está preparando la siguiente entrega de una de sus sagas más laureadas de los últimos tiempos, Need For Speed. En este número, nuestro reportaje de portada te descubrirá todo lo que tienes que saber sobre Need For Speed: Most Wanted



## TEST





**¡ONIMUSHA 4!**
Visitamos las oficinas de Capcom en Londres para entrevistar al productor del cuarto capítulo de la saga de samuráis

## SECCIONES



**010 NOTICIAS**
Sony C.E. ya ha desvelado la fecha de lanzamiento para su consola portátil, así como el precio y los accesorios que tendrá en Europa



**128 CINE**
Ya está aquí la película más esperada, cuyo estreno han esperado pacientemente millones de seguidores de todo el mundo, Star Wars: Episodio III

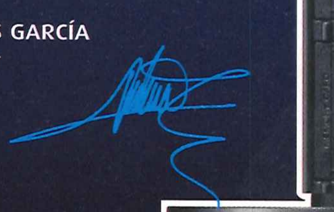




## LO BUENO SIEMPRE SE HACE ESPERAR

Tras unos meses de intensa y dura espera en los que hemos disfrutado y vivido de cerca, no sin cierta envidia, el lanzamiento de PlayStation Portable o PSP en Japón y Estados Unidos, por fin sabemos cuando aterrizará en nuestro viejo continente. La fecha elegida por Sony C.E. ha sido el 1 de septiembre, todavía verano, y el precio final será de 249 Euros, una de las cifras que se barajó desde el comienzo de la cuenta atrás para su comercialización en Europa. Sabemos que las noches del cálido verano se os van a hacer eternas y que el noveno mes del año se va a convertir en algo tan deseado e inalcanzable como el arco iris, pero también os podemos asegurar que la espera merecerá la pena y cuando sostengáis entre las manos el sistema de entretenimiento de Sony, el tiempo que haya pasado apenas será un leve recuerdo en vuestra memoria y ante vosotros se dibujará un mundo de alta tecnología e infinitas posibilidades. De todas formas, con la cantidad de lanzamientos que nos esperan de aquí a comienzos de la época estival, vuestra PlayStation 2 tampoco os va a dejar mucho tiempo para lamentar la momentánea ausencia de su hermana portátil. Hemos elegido estos nombres como ejemplo: God Of War, Medal Of Honor: European Assault, Batman Begins y Fórmula 1 2005. Un póker de auténticos ases que os hará creer por momentos que os encontráis ante cuatro obras maestras de esas que sólo aparecen en el último cuarto del año. Aún así, si todavía miráis con anhelo las millones de gotas diminutas que forman ese arco iris, en PlayStation 2 Revista Oficial os informaremos de todo lo que rodea a esa máquina generadora de sueños digitales llamada PSP.

MARCOS GARCÍA
*Director*




CUANDO EL CALOR
ESCAPA, TÚ TAMBIÉN.
EL JUGADOR DE LOS ALL BLACKS, DOUG HOWLETT, SE MANTIENE ÁGIL Y FRESCO
CON CLIMACOOL. ADIDAS.ES
CLIMACOOL


adidas®
© 2005 adidas-Salomon AG. adidas, the adidas logo and the 3
adidas-Salomon Group.

# punTÚa

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.




## T.H.U.G. 2

**David Serrano Pinto, Castrillo de la Vega (Burgos)**

Tengo desde *THPS* a *Tony Hawk's Underground 2* y me lo paso muy bien jugando con ellos. Tendríais que haberle puesto más nota porque se pueden hacer *graffitis*, ir por muchas ciudades (incluida Barcelona) y se pueden ejecutar grandes movimientos con el monopatín. Esto y mucho más hacen que sea el rey de su género.




## METAL GEAR SOLID 3: S.E.

**Hugo Montoto Martínez, Cofiño Parres (Asturias)**

Todos sabemos que *MGS3* no es muy realista, pero tiene esa emoción que no todos los juegos tienen, porque en *MGS3* no estás jugando a un juego, estás viviendo la aventura de Snake. Y precisamente *MGS3* se caracteriza por la capacidad de inmersión, la enorme cantidad de posibilidades que ofrece... ¡Y los gráficos! Yo le pondría un 100, pero como no se puede le pongo un 10.

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón en el lanzamiento de PSP, de tu PS2 «tuneada» •

### El jugador más «gallina»

**Raúl Gala Martínez**
***Gerona.***

Hola, soy un lector de vuestra revista y os envío la foto de una de mis gallinas jugando conmigo a **PS2** con la *demo* que acompaña cada mes vuestra revista.



Lo raro no es que su mascota sea una gallina... ¡lo raro es que presta total atención a las demos que regalamos en la revista!

### ¿Soy el único que no sabe apuntar con el Dual Shock?

**Jaime Esparrach.**
***Vía e-mail.***

Hola a todos, quería daros las gracias por dejar un espacio en la revista a los lectores y permitir que expresemos nuestras opiniones más allá de las dudas sobre lanzamientos de juegos.
Añadiendo un buzón ganáis en diversidad y en imparcialidad y eso siempre es de agradecer. Por otra parte me gustaría expresar en alto mi frustración por la absoluta incapacidad que sufro para apuntar con el mando de **PS2**. Quizás pueda deberse al deterioro físico de mi mano derecha de tantos años colgado al ratón de un PC, pero me resulta muy difícil jugar a los *shooter* en primera persona de consola, ya que no consigo controlar bien el *stick* analógico derecho y me terminan acribillando a la menor ocasión.
Con la cantidad de buenos *shooter* que están llegando al mercado para **PS2** ¡y yo con estos pelos! Y que conste que lo he intentado.
Me he quemado las pestañas jugando a *Project Snowblind*, que por cierto está muy bien ambientado y tiene un argumento de película futurista muy bueno, pero he llegado a un punto que he tenido que regalárselo a un amigo... Se me hace la boca agua con los comentarios del *KillZone*...
Me hace mucha ilusión que saquen para la **Play** una nueva entrega de *Commandos*... Pero cuando veo que son *shooters* en primera persona se me quitan las ganas rápidamente. Menos mal que el catálogo de **PS2** nos da una oportunidad a los que tenemos atrofiado el dedo gordo derecho, y cada vez me lo paso mejor con algunos juegos que tendríamos que reivindicar como el *Sly 2*, uno de los juegos más entretenidos y variados de los que he jugado últimamente.

## EL TEMA DEL MES

# Este mes hablamos sobre los videojuegos basados en películas

### Hollywood gana, nosotros perdemos

**Antonio Villar Preto**
***Sagunt (Valencia).***

Todos sabemos que, salvo en contadas ocasiones, los juegos basados en películas suelen ser horribles. Mediocridades que utilizan el lanzamiento del filme como publicidad. Para colmo de males vemos cada vez más películas que aparentemente han sido concebidas para ser adaptadas como videojuegos (podrían dividirse en fases, tienen jefes finales, personajes planos, etc.). En resumen, Hollywood gana y nosotros perdemos. Se podría intentar adaptar películas como *Olvídate De Mí*, con un concepto en plan *Ico*, pero en esta película no hay «malos», disparos, muertos ni explosiones, así que no se hará jamás.

### Los programadores no dan todo lo que podrían

**Ángel Cruz Gonzalo**
***Barcelona.***

Ciertamente es un gran dilema el que se presenta cuando se crean juegos basados en las licencias de las películas. En la mayoría de los casos los programadores no dan todo lo que podrían dar de la franquicia debido a que saben que el juego se venderá de todas formas, y por ello lo crean deprisa para lograr muchos beneficios en poco tiempo a costa del éxito del largo. Aun así, los juegos acaban gustando. Pensad entonces las maravillas que se podrían hacer con una licencia bien exprimida como es el caso de *El Padrino*, imaginad el éxito que podrían llegar a tener, convirtiéndose en juegos atractivos por su licencia y porque consiguen ser un hito en su género, como *Metal Gear* o *Grand Theft Auto*. Pero bueno, ¿todos podemos soñar algún día, no? Mientras tanto tendremos que seguir disfrutando de buenos juegos que podrían haber sido algo más.

### Videojuegos que complementan las películas



**Óscar González López**
***Lugo.***

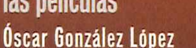
Si cada vez se están haciendo más videojuegos basados en películas es porque las posibilidades técnicas de la consola lo permiten. Con esto quiero decir que gracias al potencial de **PlayStation 2** se pueden hacer videojuegos que son fieles a la película en la que se basan o incluso que en ellos se pueden descubrir escenas inéditas que no hubo en la película y que ayudan a comprender mejor la historia. O también se pueden jugar desde distintos puntos de vista, es decir, que en la película se pueda ver al protagonista en acción y en el videojuego ponerse en la piel del antagonista. Los tiempos cambian y la tecnología también. ¿A alguien se le ocurre cómo se podría hacer un videojuego decente de la trilogía *The Matrix* en los tiempos de la Master System, representando el tiempo bala y los complicados movimientos de los protagonistas? En aquella época era imposible. Me gustaría un videojuego basado en las dos películas de *Kill Bill*, convertido en un *beat'em-up* al estilo *Death By Degrees*, y que se le diera importancia a la lucha con armas blancas, como la espada que lleva la protagonista.

### Comprar el juego sólo porque la película gustó

**Iván Lorenzo Delgado.**
***Gijón (Asturias).***

Cuando te enteras de que va a salir un juego basado en una película piensas que ese título puede ser la bomba, pero por desgracia la realidad no es así, sino que los desarrolladores de las diferentes compañías se limitan a sacar en la mayoría de los casos el juego demasiado pronto, o se aprovechan de que la gente va a comprar el juego sólo porque la película les gustó.

**En el próximo número, el tema será:**
**PlayStation 3, nuevos juegos y periféricos para PSP, sorpresas para PlayStation 2... ¿Qué esperas con más impaciencia del E3 de este año?**



# BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

## Dar más vida a lo viejo

**Héctor Herreros Córdoba.**
***Petrer (alicante).***

Hola, quería deciros a los creadores de esta magnífica revista que yo no soy de los que prefieren los juegos de **PS2** «de moda» y estoy más a favor de los «pasaditos», porque pienso que uno no se puede divertir más simplemente por el hecho de que ese juego sea nuevo. No sé por qué pero a mi me gustan los títulos veteranos como el primer *Splinter Cell, Metal Gear Solid 2*, y muchos más, no pasa nada porque sean viejos, a alguien le tienen que gustar por su diversión y encima son mucho más baratos ya que el precio de los nuevos es un poquito más «caro», y para que encima después no te guste. La gente no compra juegos viejos por esa razón, y esta crítica es para animar a la gente que lee esta revista y no se deje llevar por la publicidad de lo más nuevo. No penséis que me estoy metiendo con los juegos de moda... Gracias por prestarme atención y ¡a disfrutar de lo viejo!




## REGALAMOS CINCO JUEGOS MOTO GP 4

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un **un juego Moto GP 4**. ¡No olvidéis incluir vuestra dirección postal por si resultáis premiados!

## Tirón de orejas

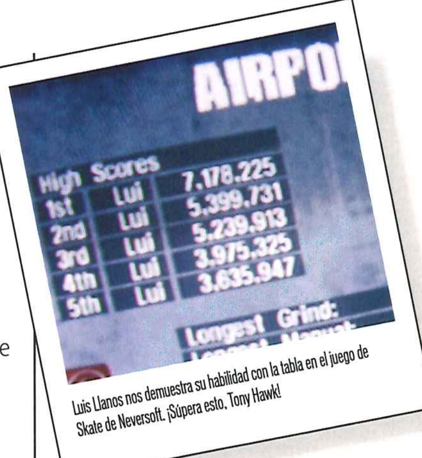
**Germán Mené**
***Vía e-mail.***

Quiero dar un pequeño tirón de orejas a los guionistas de los juegos, que parecen que están de vacaciones permanentes. ¿Por qué no creáis nuevas historias, en vez de utilizar otras ya inventadas? Está muy bien poder vivir sucesos de películas, cómics, libros... pero tanta copia es agobiante. Así que animaos a crear nuevos guiones que yo y muchos jugadores estaremos más felices con historias creativas y originales.

## El amo sobre la tabla

**Luis Llanos Castillo**
***Vía e-mail.***

Os envío el récord más bestial que he conseguido en *Tony Hawk's Pro Skater 3*, en la pantalla del aeropuerto.
He logrado como puntuación final 7.903.833, y como mejor *combo* tengo 5.494.920 puntos de 120x, aunque no conseguidos en el mismo *single session*. Por una razón que desconozco, en la pantalla de récords no se guardó el *single session* de mayor puntuación, la que aparece es de 7.178.225. Aún así, también me costó conseguirla. Un cordial saludo desde Villajoyosa.



Luis Llanos nos demuestra su habilidad con la tabla en el juego de Skate de Neversoft. ¡Supera esto, Tony Hawk!

## Aficionado prematuro

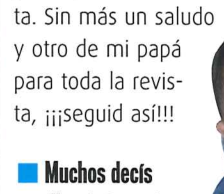


**Christian**
***Vía e-mail.***

Hola, soy Christian. Sólo tengo 3 meses, pero me encanta aporrear el mando de la **Play** de mi padre. Como veréis en la foto mis juegos favoritos son los de coches y de fútbol. Y ahí me veis practicando con *WRC4*, ahora mismo ganaré a papa (¡¡¡en cuanto sepa cual es el freno y el acelerador!!!). Con los de fútbol todavía no me aclaro muy bien con tanto jugador corriendo por la pantalla. Deciros que a mi papa le encanta vuestra revista, si no imaginaos dándome el «bibe» y mirando la revista a la vez, para mi un calvario porque no me tomo el biberón a gusto, pero bueno, cuando acierta en dármelo yo soy el primero en echar un vistazo a las fotos; me quedo «embobao». Una de las secciones que sé que a mi padre le gustaría que ampliarais es la de S.O.S. Por lo demás le da un 9,6. Además, le ha encantado la nueva sección del buzón, muy acertada. Asimismo, está esperando a que tengáis una página web donde hubiese *chat*, foros, con muchas mas secciones que no caben en una revista, como juegos ya comentados, guías de viejos juegos, trucos, torneos On-line y sobre todo un foro donde poder conocer a la peña que lleva esta revista. Sin más un saludo y otro de mi papá para toda la revista, ¡¡¡seguid así!!!



**Muchos decís que lleváis jugando desde pequeños... A ver si superáis a Christian, que sólo tiene 13 meses!**






Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!

Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco packs de MC3 que regalamos




FECHA DE LANZAMIENTO
1 de septiembre de 2005

PRECIO
249 Euros

ACCESORIOS INCLUIDOS
- Adaptador CA
- Batería
- Memory Stick Duo (32 MB)
- Estuche (negro)
- Auriculares con mando a distancia (potencia de salida limitada a 90 dB) (blancos)
- Disco UMD de demostración
- Correa de muñeca (blanca)
- Paño de limpieza (gris claro)

# ¡PSP LLEGARÁ A EUROPA EN SEPTIEMBRE!

Nueve meses después de su lanzamiento en Japón, la consola portátil de **Sony** verá la luz en tierras europeas. El pasado 26 de abril **Sony C.E.** España anunció de forma oficial que el sistema de entretenimiento **PlayStation Portable** estará a la venta a partir del próximo 1 de septiembre a un precio recomendado de venta al público de 249 Euros. Precedido por el éxito obtenido en el mercado japonés y estadounidense, el sistema se presentará en el viejo continente bajo la forma de lo que se ha denominado en EE.UU. y Japón, *Value Pack*. Es decir, al comprar la consola portátil se adquieren también unos auriculares con mando a distancia, la correa de muñeca, una batería, una *Memory Stick Duo* de 32 MB y un disco UMD que incluye vídeos, música y *demos* no jugables de diversos títulos. En España los primeros compradores que registren su **PlayStation Portable** en la página www.yourpsp.com (portal oficial en Internet de la portátil) obtendrán de regalo la película UMD de *Spider-Man 2*. Aún no están confirmados los títulos que acompañarán a la consola en el momento de su lanzamiento europeo.




Un sistema de entretenimiento único para jugar, ver películas, fotografías o simplemente escuchar música MP3

## FERNANDO ALONSO PONE VOZ A F1 05

Además de rodar el *spot* publicitario, el piloto asturiano también pone su voz en un Tutorial de ***Formula 1 05***. En esta nueva entrega también aparecerán Antonio Lobato y Gonzalo Serrano para retransmitir toda la emoción de cada carrera, como en las 2 entregas pasadas.




## UBI SOFT DISTRIBUIRÁ EN EUROPA SHIN MEGAMI TENSEI™ LUCIFER'S CALL




La tercera entrega de la saga *Shin Megami Tensei* será publicada por **UbiSoft** en Europa. En esta ocasión el jugador se enfrenta a una catástrofe global en un Tokio post-apocalíptico en el que tendrá que enfrentarse a más de 100 especies diferentes de demonios. El poder de *Megatama* nos ayudará en nuestra lucha añadiendo un ligero toque táctico al sistema de combate del juego que ya ha sido un éxito en Estados Unidos y Japón, prometiendo más de 50 horas de juego desde finales de junio.




La nueva cámara plateada EyeToy es el complemento perfecto para el modelo Silver Satin de PS2

# LA VERSIÓN DE PLAYSTATION 2 SILVER SATIN A LA VENTA

Después del éxito cosechado por la versión *Slim* de **PlayStation 2**, los usuarios nos vemos deslumbrados por una sorprendente edición de la consola, en esta ocasión un modelo plateado llamada *Satin Silver*, que está disponible en las tiendas de toda Europa desde el 13 de mayo. El precio recomendado es de 159,99 Euros, junto a un control remoto de DVD negro. Además, junto a este nuevo modelo **Sony C.E.** también lanza una línea de productos a juego, entre los que se encuentran el soporte vertical, *Memory Card*, mandos *DualShock 2* y el control remoto de DVD. Como colofón se ha diseñado una cámara plateada *EyeToy*, que se convertirá en todo un revulsivo para aumentar los más de 6,5 millones de usuarios que han caído ya en las redes de este fenómeno. Con motivo del lanzamiento de **PlayStation 2** *Silver Satin*, David Reeves, presidente de **SCEE** declaraba que «cuando introdujimos el nuevo modelo de **PlayStation 2** en noviembre del año pasado impactamos en los consumidores con su tamaño compacto y su estilo elegante, cientos de usuarios de **PlayStation 2** no dudaron en actualizar su consola. Ahora, el color plata lleva la elegancia y belleza aún más alla.»

# GAME REPUBLIC DESARROLLA GENJI: THE LEGEND BEGINS

Con títulos como *Street Fighter 2*, *Resident Evil* o *Devil May Cry* a sus espaldas, Yoshiki Okamoto destapa ahora el tarro de las esencias con un título pleno de belleza bajo el sello de **Game Republic**. El juego se basa en una leyenda tradicional japonesa homónima, protagonizada por un samurái, Genkuro Yoshitsune. El equipo de Okamoto se ha encargado de que la acción esté a la par con el espectáculo visual (como podéis ver en estas pantallas) incluso se han capturado los movimientos de un experto samurái para dotarle de un gran realismo.









El realismo de los samuráis es espectacular en este juego de Game Republic

## DIGIMON WORLD 4

El próximo mes de septiembre **Atari** lanzará el cuarto capítulo de ***Digimon World***. Este título incluirá acción simultánea para 4 jugadores, *Digimon* personalizables y un nuevo sistema de lucha junto a elementos de acción, aventura y RPG.



## SSX ON TOUR

**EA Sports BIG** renueva completamente su franquicia *SSX*, con un nuevo título que permitirá a los jugadores crear su propio personaje y convertirle en toda una estrella, realizando todo tipo de trucos con su tabla o esquíes.



## PHANTASY STAR UNIVERSE

**Atari** distribuirá la primera entrega de *Phantasy Star* para **PlayStation 2**, desarrollada por **Sega Studios** y que contará con modo On-line y Off-line. Verá la luz en primavera de 2006.

# PRE E3: ACTIVISION, UN APERITIVO DE LA FERIA

## *Dos lanzamientos con el sello de Marvel*

Activision ha querido adelantarse al E3 y ha reunido a toda la prensa internacional en Los Ángeles para mostrar sus futuros lanzamientos. Allí, pudimos probar la adaptación lúdica de *Los 4 Fantásticos*, el último cómic de **Marvel** en ser llevado a la pantalla grande. El videojuego saldrá a la venta el 8 de julio y en él podremos aprovechar la elasticidad de Mr. Fantástico, la fuerza de La Cosa, la velocidad e incandescencia de La Antorcha Humana, o el sigilo y los campos de fuerza de La Mujer Invisible. Algo más habrá que esperar para poder disfrutar del impresionante *Ultimate Spider-Man*, ya que este título, en el que el hombre araña comparte protagonismo con el malvado Veneno, no llegará a las tiendas hasta septiembre.

### Y EN OCTUBRE...

*Shrek SuperSlam* ofrecerá duelos a cuatro entre personajes de las películas y de cuentos infantiles. *X-Men Legends 2*, por su parte, presentará diversas novedades como modo On-line.

Juega en solitario o en Modo Cooperativo para dos jugadores









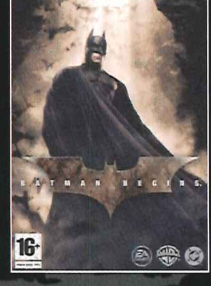

NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE


XBOX


DC




EA GAMES


BATMAN BEGINS
16+

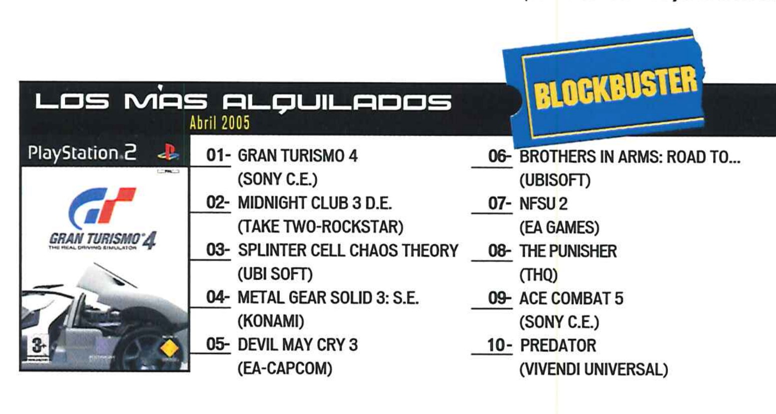

16+
www.pegi.info

# TOP 10

*Gran Turismo 4* continúa mostrándose firme y no abandona las primeras posiciones, es más, se ha aupado también al primer puesto entre los juegos más alquilados en **BlockBuster**, el mismo que ocupa en las otras dos listas de nuestro Top 10. Tan sólo *Metal Gear Solid 3* parece aguantar el tremendo tirón que está teniendo el título de Kazunori Yamauchi entre los usuarios españoles de **PlayStation 2**.

## LOS MEJORES — Junio 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España

01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
02- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
03- GOD OF WAR (SONY C.E.)
04- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
06- TIME SPLITTERS: F.P. (EA GAMES)
07- SPLINTER CELL CHAOS THEORY (UBI SOFT)
08- MOTO GP 4 (SONY C.E.)
09- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)
10- COLD WINTER (VIVENDI UNIVERSAL)



## LOS MÁS ALQUILADOS — Abril 2005 — BLOCKBUSTER

01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
02- MIDNIGHT CLUB 3 D.E. (TAKE TWO-ROCKSTAR)
03- SPLINTER CELL CHAOS THEORY (UBI SOFT)
04- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
05- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)
06- BROTHERS IN ARMS: ROAD TO... (UBISOFT)
07- NFSU 2 (EA GAMES)
08- THE PUNISHER (THQ)
09- ACE COMBAT 5 (SONY C.E.)
10- PREDATOR (VIVENDI UNIVERSAL)



## LOS MÁS VENDIDOS — del 1 al 30 de Abril — CENTRO MAIL

01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
02- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
03- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)
04- FIFA STREET (EA SPORTS)
05- MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (TAKE TWO-ROCKSTAR)
06- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
07- FORMULA 1 04 (Platinum) (SONY C.E.)
08- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
09- MOTO GP 3 (Platinum) (SONY C.E.)
10- SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (UBI SOFT)

## PES LIGA EDICIÓN 2005

La compañía **Konami** junto a TorneosOnline.com ha puesto en marcha por segundo año consecutivo la *PES Liga*, una competición a nivel nacional en la que los mejores jugadores de *Pro Evolution Soccer* se medirán a lo largo de 30 torneos clasificatorios y una fase final para disputar la final en Madrid en septiembre. El ganador absoluto representará a España en el campeonato europeo, como ya hiciera el año pasado Sergio Blázquez en Niza (alcanzando el 4º puesto). Si quieres apuntarte al torneo visita la página web www.pesliga.com y encontrarás el reglamento, condiciones y calendario con las próximas citas en ciudades de todo el país.

### RANKING NACIONAL

| NOMBRE | PUNTOS |
|---|---|
| 1.- Tocalazizu | 126 |
| 2.- Romanfreedom | 121 |
| 3.- Bombién | 113 |
| 4.- Blitz | 85 |
| 5.- danibone | 66 |
| 6.- Maurinho1986 | 63 |
| 7.- Lobolopez | 61 |
| 8.- QuaKeRo | 58 |
| 9.- ANIQUILADOR | 56 |
| 10.- Cannavaro | 56 |

## MOTO GP4 EN JEREZ Y ESTORIL

El creador y productor de *Moto GP 4* Isao Nakamura se pasó por el Gran Premio de Estoril para presentar el juego. Los primeros en disfrutar con la cuarta entrega de la franquicia fueron los pilotos españoles del equipo *Fortuna*, Toni Elías, Hector Barberá y Jorge Lorenzo. Como ocurrió en Jérez, **Sony C.E.** dispuso una carpa de 200 metros cuadrados con 25 **PlayStation 2** para que el público sintiera las sensaciones de un piloto en la pista sin correr el más mínimo riesgo.




## SPEEDSTER PURE Y FERNANDO ALONSO

La distribuidora **Ardistel** va a poner a la venta una edición limitada del volante *Speedster Pure* con la imagen de Fernando Alonso. Pero no es sólo compatible con la Fórmula 1, todos los juegos de conducción para **PS2** serán una buena excusa para comprobar la fiabilidad y capacidad de respuesta de este periférico, con cambio de velocidades manual y fijación de piernas plegable entre otras características.

## MTV CON UNICEF




El próximo 29 de junio se celebrará en la Plaza de Toros de Las Ventas la tercera edición de **MTV DAY**. En el coso madrileño se darán cita los mejores artistas del momento que destinarán una parte de la recaudación para **UNICEF**. El panorama nacional estará muy bien representado con *El Sueño De Morfeo* como uno de los principales atractivos y *Simple Plan* como representante internacional. Por supuesto, el concierto será retransmitido en directo por **MTV** España, que afianza así su compromiso de apoyar la música nacional además de ofrecer al público la oportunidad de poder ver a los mejores grupos en uno de los escenarios más míticos del circuito español.

## RESULTADOS CONCURSOS

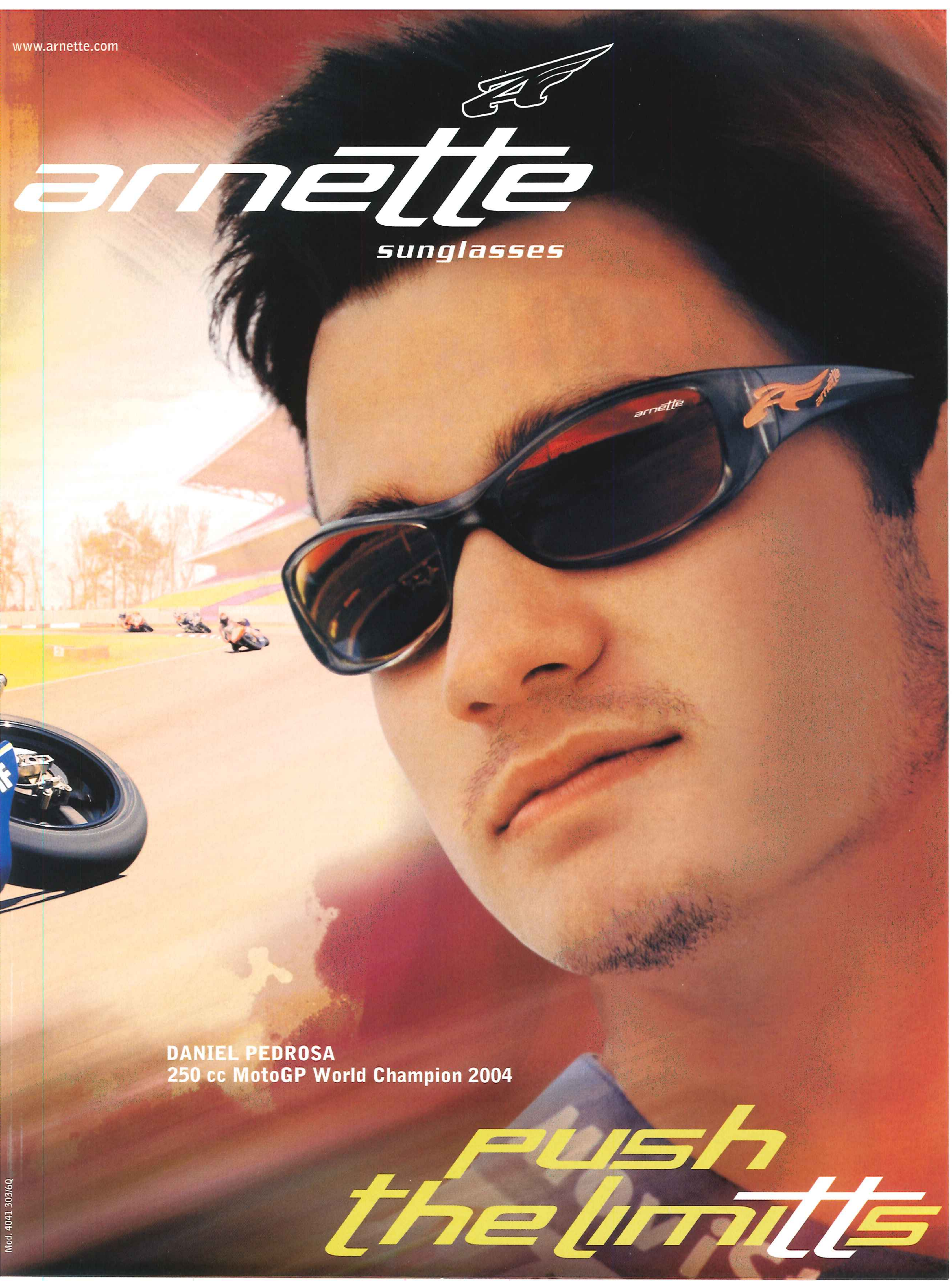
**CONCURSO CONSTANTINE**
Ganadores de 1 juego y 1 colección de cómics:
- Antonio Jesús Cuellar Segura (SEVILLA)
- Roger Teixidó González (BARCELONA)
- Javier Calvo García (ALICANTE)
- Pilar Naranjo Gallego (MADRID)
- José Ismael Moreno García (MADRID)
- Victor Hugo Israel Tapia Garay (GUADALAJARA)
- Casimiro Galván Rey (TARRAGONA)
- David Aineto Blasco (ZARAGOZA)
- Daniel Rivas Lozano (BARCELONA)
- Yoxu Ochoa Castromán (TENERIFE)

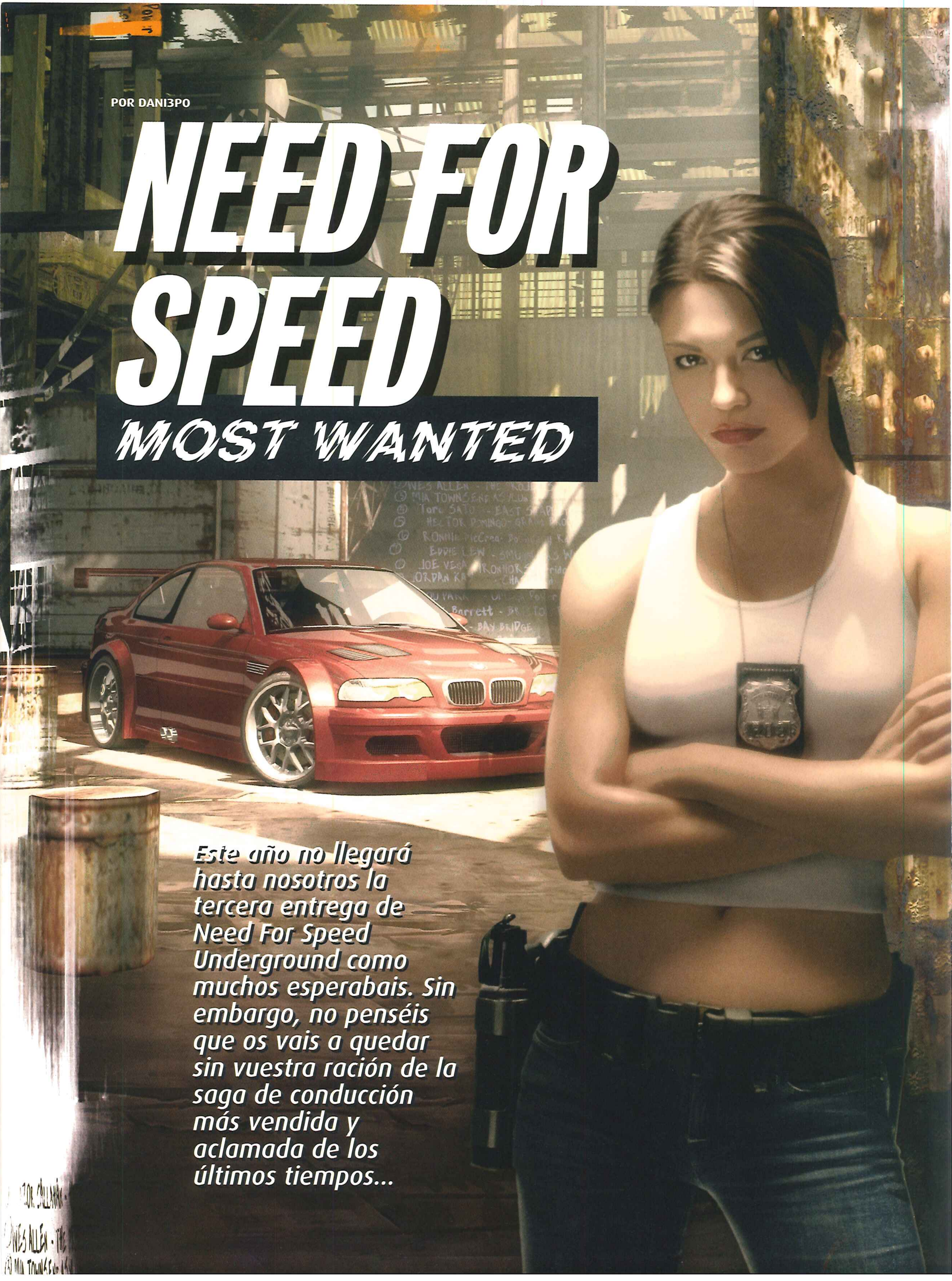
Ganadores de 1 juego:
- Marta Bros (BARCELONA)
- José Antonio (LLEIDA)
- Luis Mariano Hernández Gil (MADRID)
- Francisco Día Montore (BARCELONA)
- Alberto López García (A CORUÑA)

**CONCURSO SHADOW HEARTS COVENANT**
- Antonio Armenteros Raya (JAÉN)
- Álvaro Torre Cajal (MADRID)
- Luis López Reina (MADRID)
- Alejandro Cilgrosso (TENERIFE)
- Fco. Javier Colmenar Merino (MADRID)
- Rosa María Martínez Plaza (CASTELLÓN)
- Mª Dolores Sánchez Rodríguez (GERONA)
- Arancha Pérez Molina (Sta. Cruz de Tenerife)
- Olga Rodríguez González (LA RIOJA)
- Antonio Villar Preto (VALENCIA)
- Rosa Vidal Capdevila (BARCELONA)
- Diego Docalmo Fragoso Pinto (GRANADA)
- Juan Jesús Lombardo Rodríguez (GERONA)
- David Yánez López (LAS PALMAS)
- Sandra Calero Martínez (MADRID)
- Cristina Pérez Gutiérrez (MADRID)
- Mª Trinidad Rufino López (JAÉN)
- Sebastián Moya (MADRID)
- Javier De Olivera Barrado (MADRID)
- Carmen Danet Martínez (GERONA)
- Iván Torres Adán (MADRID)
- José Ramón Cuesta Montealegre (MADRID)
- Oscar Martín Gutiérrez (BARCELONA)
- Raúl Vieiro Anguita (MÁLAGA)
- Daniel Vergé Torroba (BARCELONA)

**CONCURSO UEFA CHAMPIONS LEAGUE**
Ganadores de 1 camiseta y 1 juego:
- Modesto Ramos Ahedo (VIZCAYA)
- Cristina Pérez Gutiérrez (MADRID)
- Fco. Javier García Rodríguez (CÁDIZ)
- David Martínez Jurado (ALICANTE)
- Carlos Inoue Tapia (MADRID)

Ganadores de 1 juego:
- Héctor Sánchez Pastor (MADRID)
- María Antonia Sánchez Mayoral (MADRID)
- Fco. Javier González Puente (MURCIA)
- Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
- Mª Teresa del Río Herrero (PALENCIA)
- Agustín Tejero Ramos (GUIPÚZCOA)
- Vicente Ferrandis Llopis (VALENCIA)
- Oscar Sánchez Redondo (BARCELONA)
- Francisco Heras Fernández (MADRID)
- Carmen Pérez Domingo (MADRID)
- Miguel Ángel Becerra Patiño (A CORUÑA)
- Marisol Marugán Esteban (MADRID)
- José María Padilla López (BARCELONA)
- Mª Ascensión Martínez Motos (ALICANTE)
- José Carlos Martín Maya (ALMERÍA)
- Carlos Hernández Chamos (MÁLAGA)
- Mercedes Iglesias Díaz (HUELVA)
- David Calero Ramírez (NAVARRA)
- Marco A. García Díaz (Sta. C. de Tenerife)
- Mª Oliva Morillo Peña (CÁDIZ)
- Javier Sánchez Fernández (LUGO)
- Enrique Alastuey Fuentes (TARRAGONA)
- Juan Bautista Lerma Herreros (VALENCIA)
- Salvador José Jiménez Picossi (CÁDIZ)
- Jaime Pujol Viñolas (GERONA)
- Daniel Moraleda Casanova (BARCELONA)
- Pura Benítez Verdejo (VALENCIA)
- Manuel García Blanco (SEVILLA)
- Luis Mª Jiménez Pozo de Alarcón (BADÁJOZ)
- José Joaquín Vuelta Santos (LEÓN)
- Cesar Manuel López Ortiz (ASTURIAS)
- Chelo Carrera (ÁLAVA)
- Carlos Miguel Paul Piñeiro (VIZCAYA)
- Juan Manuel Pérez Santos (BARCELONA)
- Sergio Germán Rodríguez (ZARAGOZA)


www.arnette.com
arnette
sunglasses
arnette
DANIEL PEDROSA
250 cc MotoGP World Champion 2004
push
the limits
Mod. 4041 303/6Q



POR DANI3PO

# NEED FOR SPEED
## MOST WANTED

***Este año no llegará hasta nosotros la tercera entrega de Need For Speed Underground como muchos esperabais. Sin embargo, no penséis que os vais a quedar sin vuestra ración de la saga de conducción más vendida y aclamada de los últimos tiempos...***

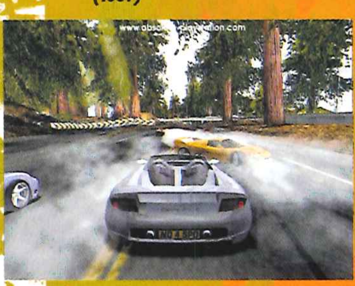
HISTORIA DE LA SAGA



The Need For Speed
*(1996)*



The Need For Speed 2
*(1997)*



The Need For Speed 3
*(1998)*



NFS Road Challenge
*(1999)*



NFS Porsche Unleashed
*(2000)*



NFS Hot Pursuit 2
*(2002)*

## UNA CHICA DE PORTADA

Esta espectacular representante del género femenino sin oficio ni beneficio conocido (aparte del de posar insinuante delante de la cámara) llamada Lohralee Stutz ha sido contratada para servir de imagen de portada al juego de **EA**. Pronto conoceremos a más estrellas que darán imagen al título. ¿Contará alguna con el carisma de la añorada Brooke Burke?

Estas dos últimas campañas navideñas hemos asistido a la explosión de un fenómeno como es el del *Tuning* o, lo que es lo mismo, la modificación de vehículos reales para adaptarlos a las competiciones (no siempre legales) más intensas. Esta tendencia ha cristalizado en un juego y en su secuela, que a su vez suponían el renacimiento de una saga con solera. *Need For Speed Underground 1* y *2* vendieron más de quince millones de unidades (cifra absoluta para todos los sistemas), suponiendo el mayor éxito de la cada día más boyante **Electronic Arts**, y esto es decir mucho cuando hablamos de una compañía que el año pasado tuvo 27 títulos que vendieron más de un millón de unidades. Sin embargo, y según los programadores de la franquicia (**EA** Canadá), no tenía mucho sentido poner a la venta este año una tercera entrega *Underground*. Ya se habían logrado reflejar todas las modificaciones que los principales fabricantes de componentes habían puesto a la venta y la fórmula de juego, de momento, no daba mucho más de sí. Además, el mercado actual se encuentra saturado de «hermanos» que ofrecían una experiencia similar con más o menos variaciones. Y como es al líder al que siempre le corresponde innovar, los desarrolladores se pusieron manos a la obra (mucho antes de acabar *NFSU2*) para reinventar una vez más la serie. Antes de entrar en detalles, y para que tengáis una imagen visual de lo que nos deparará esta aventura, nada mejor que intentar, dentro de lo que cabe, representar una escena. Una ciudad pensada para las carreras más salvajes bañada por la diáfana luz del mediodía. Dos modelos de ensueño (un *BMW* y un *Mazda*,




por ejemplo), dotados con más de 500 caballos de potencia, llevan a cabo una carrera donde la segunda plaza no es una opción. Circulan a velocidades extremas por autopistas, calles y callejones, tomando el camino que cada conductor considere más oportuno. Mientras, cuatro coches de policía aparecen y comienzan a perseguirles incansablemente. Y no se trata de esos trastos inútiles que estamos acostumbrados a ver en las películas, sino vehículos a la altura de sus presas. La competición es encarnizada, y el final incierto. Esta tensión, el poco respeto por las leyes y la libertad absoluta son las claves de ***Need For Speed: Most Wanted***. Una «Lista Negra» donde se encuentran los corredores más buscados por las autoridades y, más concretamente, su primer puesto es el objetivo a alcanzar. Para ello, contaremos con nada menos que 65 (por el momento) coches «aspiracionales». Con este término se intenta definir a los vehículos que todos hemos soñado con conducir. Se acabó aquello de comenzar con un modelo modesto. Desde el primer momento nos pondremos a los mandos de una auténtica «bestia» del asfalto, aunque esto no significa que las cosas vayan a ser fáciles, ya que nuestros rivales y la poli no se quedarán atrás. Las opciones de

**«EN NFSMW CONDUCIREMOS LOS DEPORTIVOS MÁS EXCLUSIVOS Y POTENTES»**



La grabación del sonido de los vehículos se llevó a cabo con modelos reales y con un gran despliegue

# ENTREVISTA

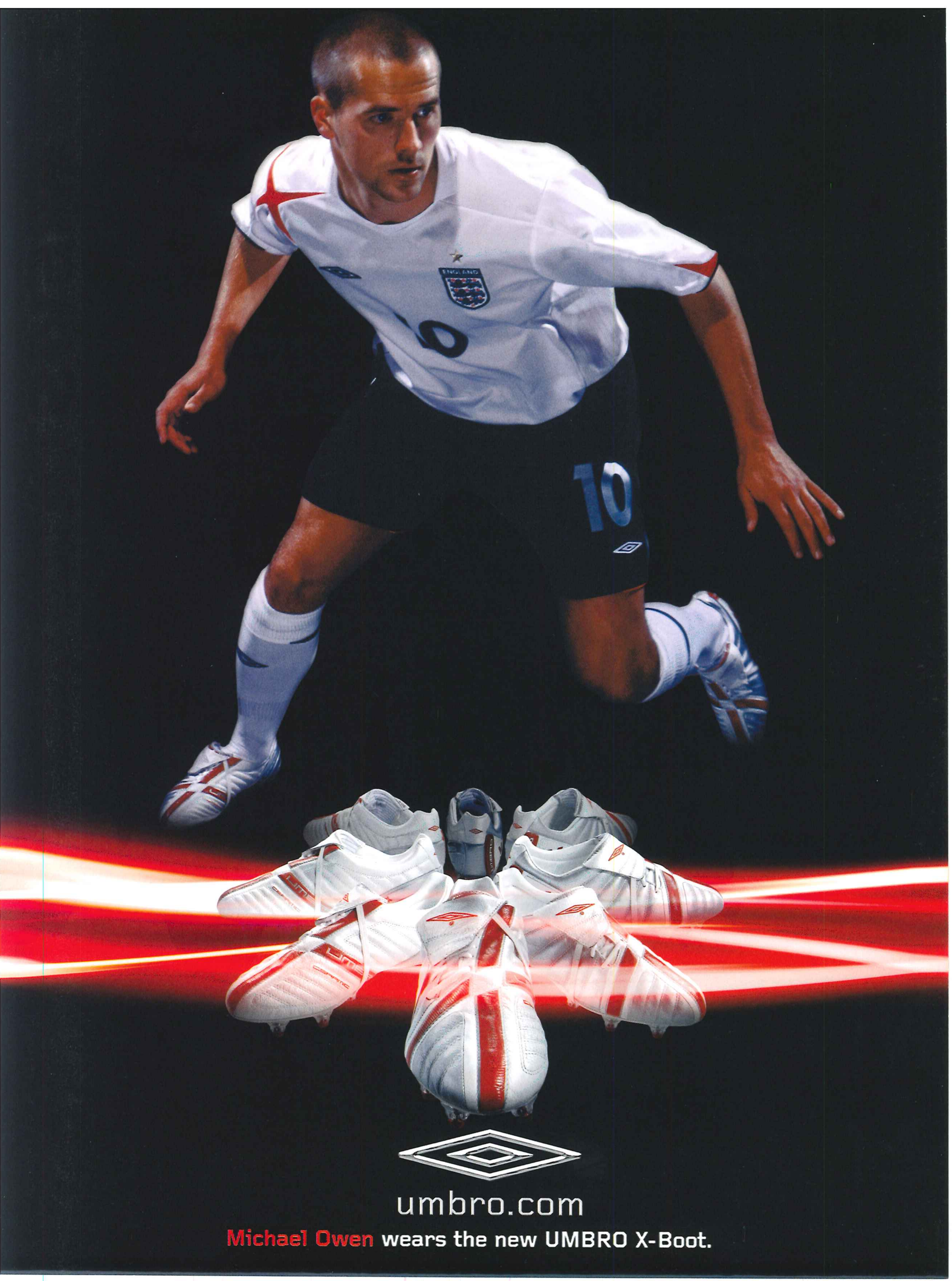
**LARRY LAPIERRE**
*Senior Producer*

**Después del éxito de *NFSU*, ¿Por qué EA ha decidido dejar el concepto *Underground* y crear uno completamente diferente?**
*Need For Speed Most Wanted* es una expansión del universo *NFS*. Valoramos el diferente estilo de juego que traerá a los usuarios tanto como el que *NFSU* proporcionó en su momento. Esta nueva entrega ha recuperado a la policía por primera vez en más de tres años, pero haciéndola más estratégica e inteligente.

**¿Cuáles son sus principales virtudes?**
Hemos combinado la tensión de las carreras ilegales con las persecuciones de la policía, asegurándonos de que ambas funciones combinen de una manera divertida. Queremos que el jugador se sienta perseguido y que deba usar sus habilidades para escapar y lograr escalar en la «Lista Negra».

**¿Cómo habéis mejorado la sensación de velocidad en el juego?**
Como siempre, hemos aumentado la velocidad a todo lo que transcurre en pantalla, sin que por ello hayamos comprometido la jugabilidad típica de la serie. Estamos convencidos de que ningún fan se sentirá defraudado.

**¿Qué papel representa la policía en el juego?**
Tendrá una importancia enorme. Es tarea del jugador evadirla en todas sus representaciones. Nuestra fijación ha sido reproducir las épicas persecuciones que hemos visto en las producciones de Hollywood. Puedes esperar cualquier maniobra de la autoridad para detenerte y tendrás que ir aprendiendo la maniobra más adecuada para conseguir superarla en cada ocasión.



ENGLAND
10
10
umbro.com
Michael Owen wears the new UMBRO X-Boot.




«BURLAR A LA POLICÍA Y SER EL CONDUCTOR MÁS BUSCADO SON LAS CLAVES DE ESTA ENTREGA»

## CON LA POLI EN LOS TALONES

Aún no hemos podido ver en movimiento los vehículos que representarán a la autoridad, pero por los bocetos a los que hemos tenido acceso todo parece indicar que nos pondrán las cosas muy difíciles. Atrás quedaron los inútiles coches de las películas, ahora contarán con nuestras mismas armas.

**Por el momento sólo se conocen dos marcas que aparecerán en el juego, Mazda y BMW, pero a buen seguro muchas más aparecerán en la versión final, tanto europeas como americanas y niponas**

## ESCENARIOS

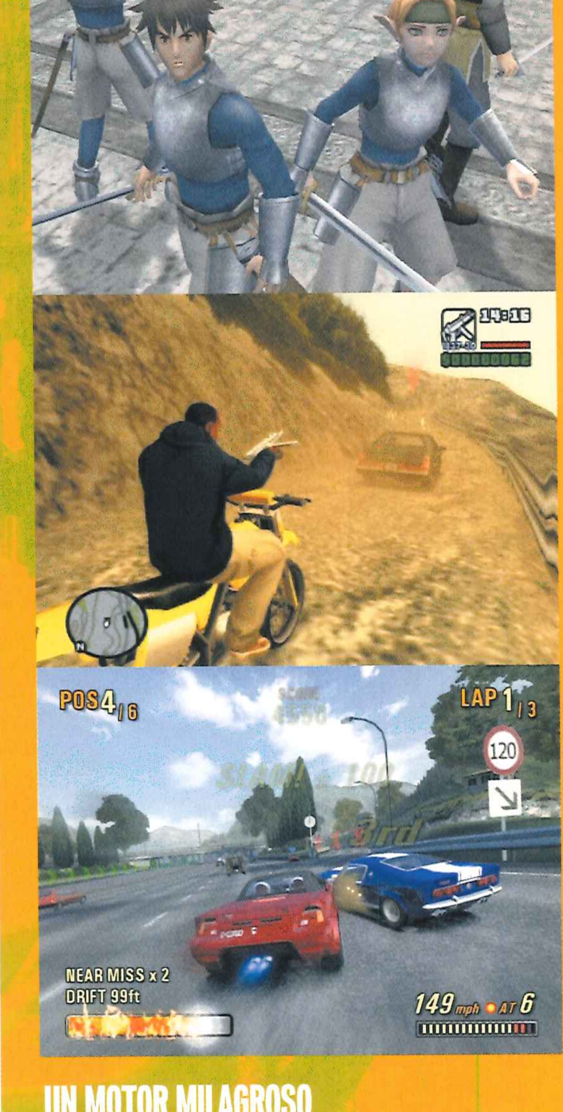
En *Need For Speed Underground 2* la ciudad era un escenario abierto, pero a la hora de competir teníamos que seguir un trazado definido con antelación. En este nuevo capítulo, sin embargo, gozaremos de una libertad absoluta para elegir la ruta que consideremos más conveniente, pudiendo tomar todo tipo de atajos.

**Entornos urbanos y realistas concebidos para la velocidad más extrema serán los protagonistas en lo que a localizaciones se refiere**



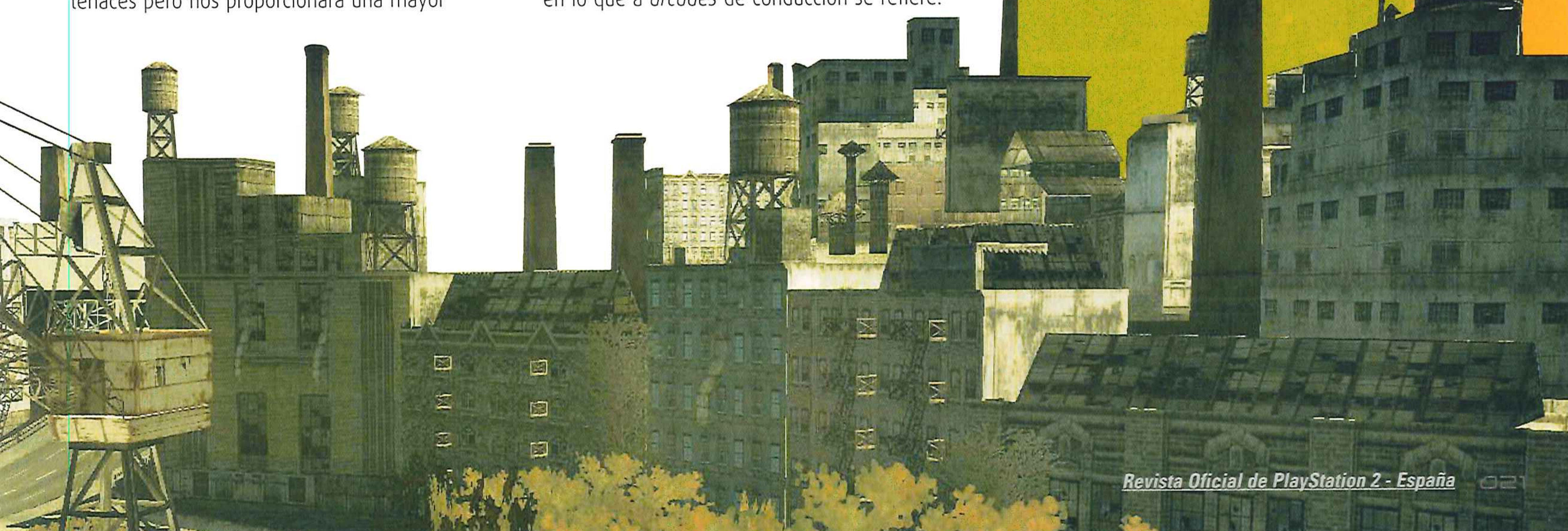

modificación a nivel estético y de rendimiento serán tan amplias como en *NFSU*, aunque mucho más simples de instalar y sin necesidad de ir componente por componente. *Body Kits*, vinilos, alerones, faros, matrículas y demás serán implementados sin necesidad de navegar por interminables menús. Pero también habrá novedades en este apartado, como detectores de radar, GPS y escáneres para que la autoridad lo tenga más difícil. Y, por primera vez en la saga, se deformarán a medida que sufran impactos. Las persecuciones al estilo de Hollywood vendrán adornadas por varios conceptos novedosos, como el «Heat Meter» o «Medidor de Calor» que al aumentar (a medida que nuestra conducción se haga más temeraria) hará que los perseguidores sean más tenaces pero nos proporcionará una mayor recompensa. O también la posibilidad de ir aprendiendo habilidades y técnicas de evasión con las que esquivar a la policía a medida que avancemos en el juego. En cuanto al desarrollo de las carreras, el mundo es abierto y no lineal. Al contrario que en la anterior entrega, en la que tenían lugar dentro de un circuito predefinido, en ***NFSMW*** no habrá límites a la hora de elegir el recorrido, siendo los escenarios mucho más interactivos. Las distintas horas del día (no sólo la noche) se irán sucediendo como también lo harán los diferentes estados de la climatología. Y, por supuesto, se incorporarán todas las funciones On-line posibles, incluida la competición a nivel mundial. En próximos números contaréis con más información del juego que se perfila como el definitivo en lo que a *arcades* de conducción se refiere.

**«CARRERAS A CUALQUIER HORA DEL DÍA Y BAJO DISTINTAS CLIMATOLOGÍAS»**




## UN MOTOR MILAGROSO

El conjunto de herramientas de desarrollo para el apartado gráfico de los videojuegos conocido como *Renderware* es obra del estudio de programación **Criterion**, autores de la saga *Burnout* y recientemente absorbidos por **Electronic Arts**. Títulos como la saga *Grand Theft Auto*, *Suikoden III* y *IV*, *Headhunter: Redemption* y más recientemente *ColdWinter* dan buena muestra de su versatilidad y potencia en cualquier género.



## TOP 10 RECOMENDADOS





01 **STAR WARS EPISODIO III LA VENGANZA DE LOS SITH**
La batalla se libra en tu móvil.





02 **ALONSO RACING 2005**
El mejor piloto de F1 en un apasionante juego para móviles.



03 **BALDUR'S GATE**
El mejor RPG con un gran guión y cinco personajes.



04 **TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY**
La aventura más potente de Fisher.



05 **DR. FRANKENSTEIN ADVENTURES**
Una aventura de puzzles que será un clásico.



06 **NY NIGHTS SUCCESS IN THE CITY**
El primer simulador social de la gran manzana.



07 **EL REINO DE LOS CIELOS**
Salva a los inocentes en Tierra Santa.



08 **LEMMINGS**
Un total de 28 niveles de pura diversión.

09 **MIGHT AND MAGIC**
Un gran juego de rol con tres personajes en acción.



10 **CARLOS SAINZ 2**
El campeón no se retira de la competición móvil.



# Lemmings

## Simpáticos roedores en un divertido plataformas



### DETÉN EL TIEMPO

Aprovecha el modo Pausa para explorar el nivel, estudiar bien los obstáculos y dar a tus *Lemmings* las órdenes oportunas para evitar el mayor número de bajas posible. Recuerda que si pierdes a demasiados, tendrás que volver a empezar.

El que fuera uno de los grandes nombres propios de las plataformas y *puzzles* de los 90, causando furor en su momento en sus múltiples versiones, llega ahora a móviles con 28 niveles que recrean a la perfección el espíritu del original. Por si no te suenan, los *Lemmings* son una especie de roedores medio tontos que has de guiar desde un punto de partida a la salida del nivel. Por el camino hay multitud de obstáculos y trampas que debes sortear empleando las habilidades especiales de los ocho tipos de *Lemmings* que hay: excavadores, constructores... Lo genial del juego es que, probablemente, dos personas darían otras tantas soluciones perfectamente válidas y diferentes a un mismo nivel, pues tal es la naturaleza abierta del diseño. Para dar órdenes a estos roedores podrás poner el juego en modo Pausa y desplazarte con libertad por el nivel, indicando de forma individual a los *Lemmings* qué tareas han de realizar. Tendrás un tiempo limitado para resolver cada nivel. Los primeros niveles servirán de entrenamiento para conocer los diferentes tipos de *Lemmings* y sus habilidades. Imponente e imprescindible. Y recuerda que si te descargas ***Lemmings*** durante el mes de mayo entrarás en el sorteo de 10 consolas **PlayStation 2** con el juegazo *Atari Anthology*. Más información de esta gran promoción en www.movistar.es/emocion/juegos.







**LO MEJOR Y LO PEOR**
[+] Un diseño excelente.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

8.0 **GRÁFICOS:** Totalmente fieles al original, con el mismo desparpajo y gracia que tanta sensación causaron en su día.
7.0 **AUDIO:** Quizá un tanto retro, aunque quienes pudimos jugarlo hace más de 10 años le encontramos su encanto.
9.5 **JUGABILIDAD:** El modo Pausa solventa cualquier problema de control. Una idea genial.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

**TERMINALES COMPATIBLES**
NOKIA SERIE 40: 6100/7210/7250/6610/3100/6820/5140/6822, SONY ERICSSON K700I, NOKIA 6600/7610, NOKIA 6230/6610I, SAMSUNG SGH E700/X600, SONY-ERICSSON S700I, NOKIA 7650, NOKIA 3510I, MOTOROLA C650/C385/S65, MOTOROLA E1000, NOKIA 3650/3660, SIEMENS CX65/CX65/S65, LG U8150, SONY-ERICSSON Z1010, SAMSUNG Z105/Z100



9.5 (SOBRE 10)
PlayStation 2

**NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NO**

Norwich City 0 0 Arsenal
21:00
09:02 - Brennan (Norwich City) makes a loose pass
13:02 - Safri (Norwich City) plays a long ball up the field
15:01 - Toure (Arsenal) has been suspended for 1 match(es)
17:01 - Bergkamp (Arsenal) goes it alone
Skip Subst.

## ¡Dirige la Liga!

Con *Manager de Liga 2005* ya puedes entrar en una de las principales ligas europeas de fútbol (inglesa, alemana, escocesa, francesa, italiana o española) y convertirte en *manager* de cualquiera de sus equipos de Primera División desde tu móvil. Tu trabajo consistirá en diseñar planes de entrenamiento utilizando distintas variables, fichar a nuevos jugadores y decidir las tácticas que se emplearán en cada partido. Aunque no tendrás oportunidad de ver una representación visual de los encuentros, sí podrás conocer las mejores jugadas a través de mensajes de texto.

## Nueva Comunidad

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de todas las novedades más jugosas, así como recibir información acerca de concursos, promociones y competiciones, entre otras cosas, en forma de alertas en tu móvil. Asimismo, al suscribirte podrás recibir por correo electrónico la *Newsletter* de Videojuegos **movistar**, que nosotros mismos nos ocuparemos de redactar para que puedas estar informado y encuentres los análisis, reportajes y trucos de los mejores juegos, entre otras muchas cosas que se irán incorporando poco a poco a la Comunidad de Juegos **movistar**. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web **www.movistar.es/emocion/juegos** y darte de alta.

# movistar

## Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de movistar

Entra en cualquier momento en **www.movistar.es/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

# Star Wars Episodio III
## La Venganza De Los Sith

### Revive en tu móvil los mejores momentos del filme

Poco antes del estreno del esperado *Episodio III*, ya teníamos aquí a modo de avance y en exclusiva el juego oficial de la película para móviles. Se trata de un juego de acción de perspectiva y desplazamiento lateral que recorre siete escenarios emblemáticos de la película a lo largo de diez niveles. Podremos controlar a distintos personajes mientras avanzamos, como por ejemplo Anakin Skywalker, Obi-Wan y Mace Windu. Todos ellos podrán hacer uso de sus sable láser y los poderes de la Fuerza de que dispongan en cada momento. Un indicador de color rojo nos muestra la vida que poseen en cada momento y que podemos recuperar recogiendo botiquines, mientras que uno de color azul evidencia lo poderosa que es la Fuerza en nuestro personaje.

Golpeando a los enemigos recargaremos Fuerza para poder emplearla contra los más duros, los jefes de final de nivel, que exigirán algo más que nuestra arma para ser derrotados.

Una vez más, en contra de lo que suele suceder con los juegos licencia de una película, nos encontramos con una producción de gran calidad, buenos gráficos y sonido inmejorable. La sencillez de control y los vistosos golpes de nuestros personajes, coreografiados al milímetro, hacen de ***La Venganza De Los Sith*** una opción más que atractiva, máxime si eres aficionado a *Star Wars*.




**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Star Wars en estado puro.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.7 **GRÁFICOS:** Las animaciones de los personajes son su mejor baza, con especial atención a los movimientos especiales de los Jedi.

9.0 **AUDIO:** ¿Qué esperas del sonido de un juego de Star Wars? Pues ahí lo tienes.

9.8 **JUGABILIDAD:** Sencillo hacerse con él, aunque algunos niveles te exigirán algo de paciencia.

**Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego**

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA SERIE 40: 6100/7210/7250/6610/3100/6820/5140/6822, MOTOROLA C650/C385/S65, MOTOROLA E1000, MOTOROLA T 720I, MOTOROLA V300/V600/V525, NOKIA 6230/6610I, NOKIA 3650/3660, NOKIA N-GAGE/NOKIA N-GAGE QD, SAMSUNG Z105/Z100, SIEMENS A65, SIEMENS SERIE 55: M55/S55/SL55/MC60, TSM6, TSM 100, TSM 100V




(SOBRE 10)

PlayStation 2




Aunque al golpear normalmente a un *boss* no consigas hacerle el más mínimo rasguño y su barra de vida no se reduzca, si te fijas bien verás que con cada golpe recuperas Fuerza. Cuando estés al máximo lanza tu ataque especial y repite la operación hasta acabar con él.

## movistar

### VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS



01 **ALONSO RACING 2005**

El mejor piloto de F1 en un apasionante juego para móviles.



02 **PANG**

Un arcade clásico de la mejor época de las recreativas.



03 **TETRIS**

El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



04 **2 FAST 2 FURIOUS**

Carreras urbanas ilegales inspiradas en la película homónima.



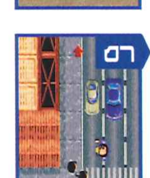
05 **CRASH TWINSANITY**

Crash y Cortex en un plataformas único.




06 **FIFA FOOTBALL 2005**

El líder indiscutible del fútbol en móviles.



07 **TORRENTE 2 MISIÓN EN MARBELLA**

Los amiguetes siguen haciendo de las suyas en la ciudad.




08 **50 POR 15**

Disfruta del popular concurso en cualquier momento y lugar.



09 **LNFS FÚTBOL SALA**

El único simulador deportivo de esta modalidad.



10 **SOLITARIO DELUXE**

Un compendio de los solitarios más populares.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

S movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS






## Rol de lujo

*Baldur's Gate*, el juego de rol de **Bioware** revolucionó el género cuando se editó para PC en su momento. Desde entonces, la saga ha pasado por ordenadores y consolas superándose así misma una y otra vez. Ahora llega a móviles con gran fidelidad al espíritu del original, a pesar de que esta edición presente un desarrollo bastante lineal debido a las evidentes limitaciones de la plataforma. No obstante, *Baldur's Gate* es toda una joya del género y un ejemplo para los productores de títulos de rol, con cinco clases de personajes para vivir una apasionante aventura en los Reinos Olvidados, una confrontación de corte épico narrada a través de un excelente guión que será mejor que descubras por ti mismo...




ENTIERRA LO PEOR
DE LA MITOLOGÍA.


¿quién se apunta?
PlayStation®2
18+
www.pegi.info
ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA

# ¡PREPARADOS PARA SALIR A ESCENA!

**Como cada año, los títulos más representativos de Sony C.E. calientan motores para su lanzamiento el próximo Otoño. Héroes ya conocidos por los usuarios y alguna novedad fueron presentadas en la capital británica.**

POR DANI3PO



La expedición española fue, como siempre, la más divertida

Esta era la zona de juego habilitada por Sony para probar los juegos

El hotel se encontraba muy cerca de la popular Carnaby Street

# JAK X: COMBAT RACING

## *La pareja más popular se pasa a las carreras*

Tras tres entregas que completaban una trilogía basada en las plataformas y la acción, **Naughty Dog** se encuentra dando los últimos retoques a esta especie de «spin-off» que no aportará grandes sorpresas a la historia, pero que sin embargo ofrecerá una experiencia de juego totalmente nueva. En los anteriores capítulos ya habíamos disfrutado de fases de conducción al mando de todo tipo de ingenios, pero en esta ocasión las carreras toman el protagonismo absoluto. Con un estilo similar al visto en *Jak III* (vehículos terrestres todo-terreno armados hasta los dientes) el héroe participará en competiciones a medida que vaya avanzando por el argumento, que gira en torno a varios grupos rivales en un concurso televisado. Los circuitos cerrados con carreras «convencionales», en los que lo importante es llegar en primer lugar, se intercalan con otros donde acabar con el máximo número de rivales o conseguir tesoros diseminados por un escenario abierto serán la clave. Además, incluirá modalidades On-line.



### PROGRAMADORES

El equipo de **Naughty Dog**, afincado en la soleada California, perdió el año pasado a su cabeza pensante, Jason Rubin. Sin embargo, esto no parece haber afectado demasiado a su producción de títulos.

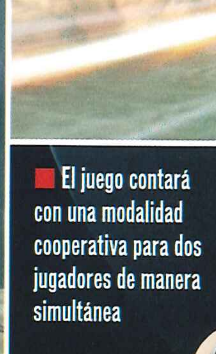
■ Los escenarios recrean todo tipo de entornos: ciudades, junglas, parajes helados o templos perdidos

■ A lo largo de las carreras nuestro coche se destruirá muchas veces, pero se recuperará de inmediato









El juego contará con una modalidad cooperativa para dos jugadores de manera simultánea



# RATCHET DEADLOCKED

## *Un planteamiento más adulto para esta genial saga*

Los programadores de **Insomniac**, tras el éxito conseguido con sus anteriores producciones, han decidido dar un giro a la jugabilidad que hace gala uno de los «buques insignia» de los estudios americanos de **Sony C.E.** Tras salvar media galaxia con la «inestimable» ayuda de su compañero Clank, Ratchet se ve obligado a participar en un peculiar concurso de televisión. Se trata de una brutal competición organizada por una corporación que sólo tiene interés en conseguir los máximos niveles de audiencia a base de encarnizadas batallas entre los concursantes y ejércitos de robots. Enfundado en una armadura y sin la ayuda directa de su metálico compañero, Ratchet competirá a lo largo de diferentes «arenas» abiertas donde la acción y los disparos tendrán mayor peso específico que las plataformas. Pero no estará solo, ya que en todo momento contará con la ayuda de dos androides a los que podrá dar órdenes. A medida que cumpla misiones podrá ir mejorando su equipamiento y mejorar las armas.

### PROGRAMADORES

El grupo de programación **Insomniac** saltó a la fama con el primer *Ratchet & Clank*, y siempre ha existido cierta polémica sobre su rivalidad con los creadores de Jak, **Naughty Dog**.

# SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

## Nuevas aventuras del mejor ladrón de la historia

La franquicia de *Sly Cooper* regresa con este tercer capítulo que arranca directamente donde lo dejó su predecesor. El grupo de ladrones de guante blanco liderado por Sly se encuentra dividido, y nuestra primera misión será reunirlo de nuevo. Tras ello, se pondrán manos a la obra para hallar el paradero de un gigantesco tesoro oculto que durante años ha pertenecido a la familia de Sly. Las plataformas más originales, una acción muy desenfadada y todo tipo de *puzzles* se mezclan perfectamente con un estilo gráfico más reconocible, que hace uso del «Toon Shading» para recrear escenarios y personajes. Cada uno de ellos gozará de habilidades diferentes. Sly es ágil y puede realizar *combos* con su arma; Bentley maneja todo tipo de artilugios, incluida su silla de ruedas modificada; y Murray es el forzudo del grupo. La nueva incorporación del Chamán nos permitirá camuflarnos entre la maleza y tomar el control de los enemigos y Carmelita, la incansable perseguidora de Sly, quien seguirá contando con su pistola para acabar con cualquier rival que aparezca.

### PROGRAMADORES

Puede que sus producciones nunca hayan gozado del éxito de las de sus compatriotas, pero los chicos de **Sucker Punch** pueden presumir de ser uno de los equipos de desarrollo más originales del panorama actual.



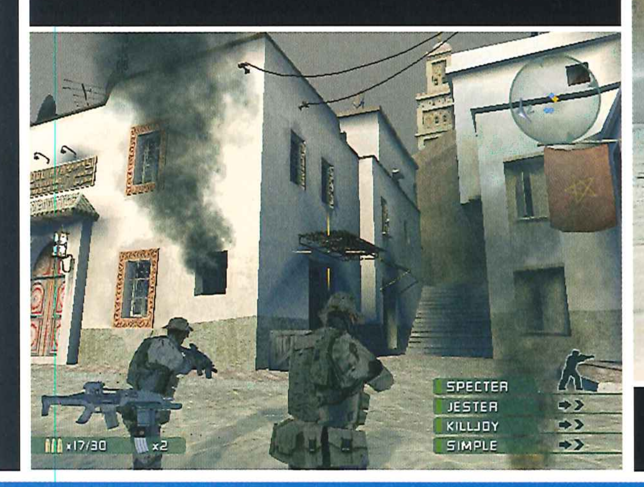

En la modalidad para dos jugadores asistiremos al enfrentamiento entre Sly y Carmelita

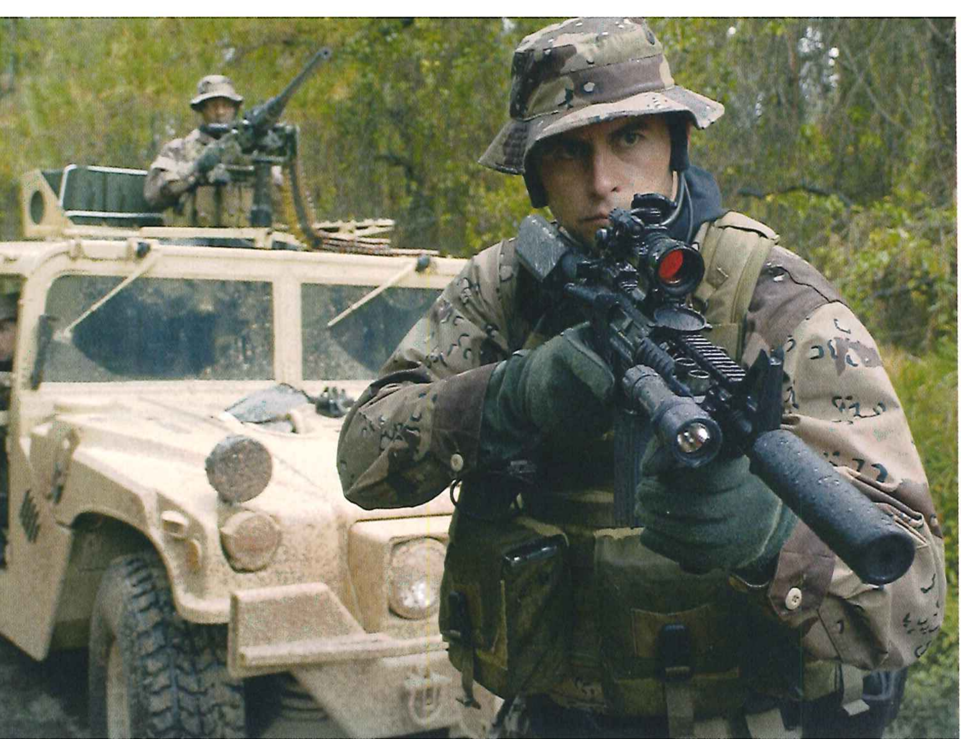






Los niveles han sido ampliados en cuanto a extensión, pero afortunadamente se han incluido «checkpoints» para no tener que repetir la fase desde el inicio si caemos en combate





# SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

## *El rey de las competiciones On-line en PS2 regresa*

Aunque no pudimos ser testigos durante la presentación en Londres de las competiciones en la red de este esperado título (eso es algo que **Sony** se reserva para el **E3**), nos prometieron que incluirían todo tipo de mejoras y soporte para un número más elevado de jugadores. Lo que sí pudimos presenciar fue el renovado modo Campaña para un solo jugador. Proteger América de la amenaza del terrorismo internacional seguirá siendo el objetivo principal de este grupo de soldados de elite. Para ello, visitarán tres escenarios reales: Marruecos, Polonia y Bangladesh (habrá cambiado Condoleezza los países integrantes del «Eje del Mal»), aunque los conflictos han sido extraídos de la imaginación de los programadores para no «herir sensibilidades» (algo que no les ha impedido que los musulmanes caigan como moscas en la mayoría de las fases). La colaboración del ejército ha sido fundamental para recrear con todo realismo vehículos, armas (que ahora pueden ser modificadas a nuestro antojo) y movimientos, algunos nuevos como nadar o sumergirse.

## VEHÍCULOS

Por primera vez en la saga se nos permitirá manejar vehículos como el Hummer o la lancha que utilizan los auténticos Navy Seals en sus misiones.






Jack Bauer, al frente del CTU, deberá acabar con la amenaza terrorista en 24 horas

# 24: THE GAME

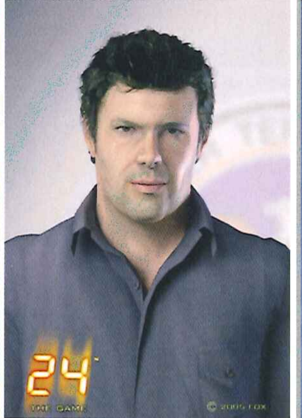
## *Participa en una «temporada perdida» de la serie*

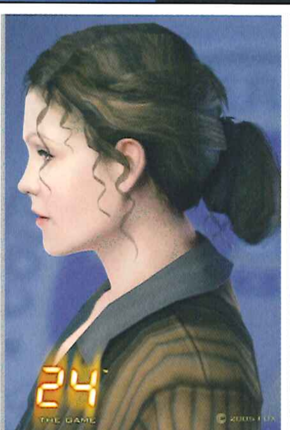
Desde su estreno, la serie *24* ha cosechado cierto éxito en todo el mundo. El argumento gira en torno a una unidad antiterrorista conocida como CTU que, en cada temporada, debe hacer frente a alguna amenaza (una bomba, un virus...) en un plazo de 24 horas. Cada capítulo representa 60 minutos y en muchas ocasiones podremos seguir simultáneamente las andanzas de varios personajes. El espíritu y la tensión del *show* ha sido recogida en una aventura de acción cuyo argumento ha sido creado por los responsables de la serie. Éste se sitúa entre la segunda y la tercera temporada, añadiendo datos y situaciones que encajan perfectamente y que sabrán apreciar los seguidores. La colaboración entre ambos medios no acaba aquí, ya que tanto los rostros como las voces de los actores son los mismos (incluida la espectacular Elissa Cuthbert, que interpreta a la pizpireta hija del protagonista). A lo largo del juego podremos manejar a varios de ellos mientras recorremos la ciudad de Los Ángeles a pie o en coche luchando contra el imparable crono que indica el tiempo que nos queda para detener la amenaza.

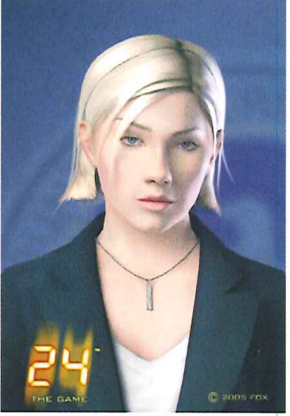
### PROGRAMADORES

El estudio de programación que Sony posee en Cambridge ha sido responsable de éxitos de la talla de *Medievil*, *Primal* o *Ghosthunter*. Pronto lanzarán la versión de *Medievil* para **PSP**






Los protagonistas de la serie televisiva han sido recreados digitalmente con todo lujo de detalles, y además cuentan con las voces de los actores reales. En España también serán los mismos dobladores los que participen en el videojuego


16+
www.pegi.info
PC CD
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PlayStation
PlayStation 2
MIDWAY
POWERED BY gamespy.
Virgin PLAY
www.virginplay.es
Area 51 © 2004Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Area 51, Midway y los logotipos de Misway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilización bajo autorización. Los diseños de GameSay y "Powered by GameSpy" son marcas registradas de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido bajo la licencia de Midway Games Ltd.

# AREA-51®

LA CONSPIRACION
YA NO ES UNA TEORIA

POR R. DREAMER

# ¡Exclusiva en París!

# marc ecko's getting up
## contents under pressure

***El pasado 22 de abril París nos recibió con un día soleado, gentileza de Atari que nos invitó para conocer a los responsables de uno de sus títulos más prometedores para este año. Un nombre emergente en la moda neoyorquina, dos «graffiteros» y un desarrollador nos presentaron el juego***

## el creador

**MARC ECKO**

Este hombre que apenas supera la treintena fundó a los 20 años **Ecko Unltd.**, una compañía de moda que cuenta ya con 12 líneas de accesorios y ropa en el mercado. Además de publicar la revista *Complex*. No contento con su éxito, Marc se lanza ahora a conquistar la industria del videojuego con su peculiar estilo, con una idea que le ronda la cabeza desde hace siete años y que va a llevar a cabo con la ayuda de Bruno Bonnell y **The Collective**.

La monumentalidad de París nos recibió en todo su esplendor primaveral, con las cúpulas del Sagrado Corazón de fondo

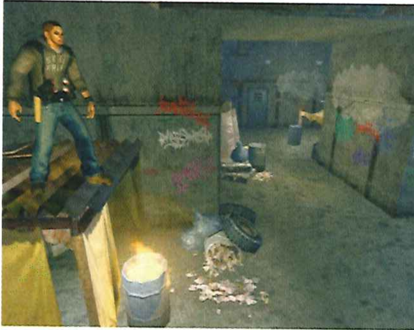
A pesar de que la jornada se prestaba más a un paseo por los Campos Elíseos que a encerrarse en un hotel, el día no empezaba mal. El lugar escogido para la presentación tenía su encanto, a medio camino entre un decorado de *2001 Odisea Del Espacio* y un sueño psicodélico, el *Murano Urban Resort* jugueteaba con las formas y los espacios predisponiendo a los periodistas venidos de toda Europa para la presentación. Después de la irremediable espera y un par de cafés, Marc Ecko comenzaba a desgranar punto por punto las excelencias de ***Getting Up: Contents Under Pressure***. El juego narra las aventuras de un enamorado del *graffiti* en una ciudad poco propicia para practicarlo, *New Radius*. El cuerpo de policía, la CCK, está siempre alerta para descubrir a cualquiera que esté pintando y detenerlo. El argumento promete ser uno de los principales alicientes de la aventura, aunque no el único sobre el que descansa ***Getting Up***. Durante su presentación, Marc Ecko señaló que el juego reúne elementos de plataformas, de combate y también destacó la sensación de verticalidad que da la ciudad en todo momento. Para él es toda una satisfacción ver cómo **The Collective** y **Atari** están llevando a cabo un sueño para el que ha tenido que esperar siete largos años desde que se le ocurriera. La pasión con la que ha vivido la cultura *Hip-Hop*, el *graffiti* y los videojuegos (el último en pasar por sus manos ha sido *God Of War*) han tomado forma en este título. El nivel de involucración de Marc ha sido total, incluso ha asistido a la sesiones de captura de movimientos. También se ha encargado de que gente que sabe cómo va la historia del *graffiti* en la calle haya

**«EL JUEGO NARRA LAS AVENTURAS DE TRANE UN ENAMORADO DEL GRAFFITI DE NEW RADIUS»**









Ningún rincón de la ciudad estará a salvo de tu spray ni de tu creatividad

# ARTISTAS URBANOS

## KET Y COPE2

El primero (con gorra y gafas en la foto) es un «graffitero» que ha pasado a la retaguardia para informar de lo que sucede en la calle y contar lo que artistas urbanos, como Cope2 (en la foto de al lado), están haciendo en Nueva York. Ambos han aportado su experiencia pintando en las calles para dar mayor realismo al juego, incluso accedieron a plasmar sus firmas en nuestro cuaderno.

# LOS ARTESANOS




## DOUGLAS HARE

Es uno de los fundadores del grupo de desarrollo **The Collective**. Embarcados ahora en importantes proyectos como *Star Wars Episodio III*, se han puesto las pilas para crear ***Getting Up***. Algunos miembros han llegado a viajar de California a Nueva York para vivir una peligrosa aventura nocturna emulando al protagonista del juego.

participado aportando su experiencia en el juego. Es el caso de Ket, un «graffitero» ya acomodado que publica una revista sobre el tema en Nueva York y que ha servido de gancho para encontrar a «escritores» en activo como Cope2, toda una celebridad en las paredes del Bronx y que además ha pasado a formar parte de los personajes extraídos de la realidad que aparecen en el juego, que no sólo se limitan al ámbito de la Gran Manzana, también los hay de París, Londres, Amsterdan o California. Volviendo a la acción, la mecánica de ***Getting Up*** a la hora de utilizar el *spray* es bastante sencilla utilizando un solo botón. Todas las misiones proponen hacer una pintada en algún lugar determinado, para pasar de principiante a una leyenda del *graffiti*. A lo largo del juego se aprenderán nuevos *combos* y movimientos para luchar. Hay un mínimo de *graffitis* obligatorios por nivel, aunque también se proponen objetivos secundarios que redundarán en secretos y todo tipo de contenido extra. ***Getting Up: Contents Under Pressure*** es toda una sorpresa que se materializará el mes de septiembre.

> **«NEW RADIUS ES FICTICIA PERO SE INSPIRA EN NUEVA YORK»**

## PINTAR

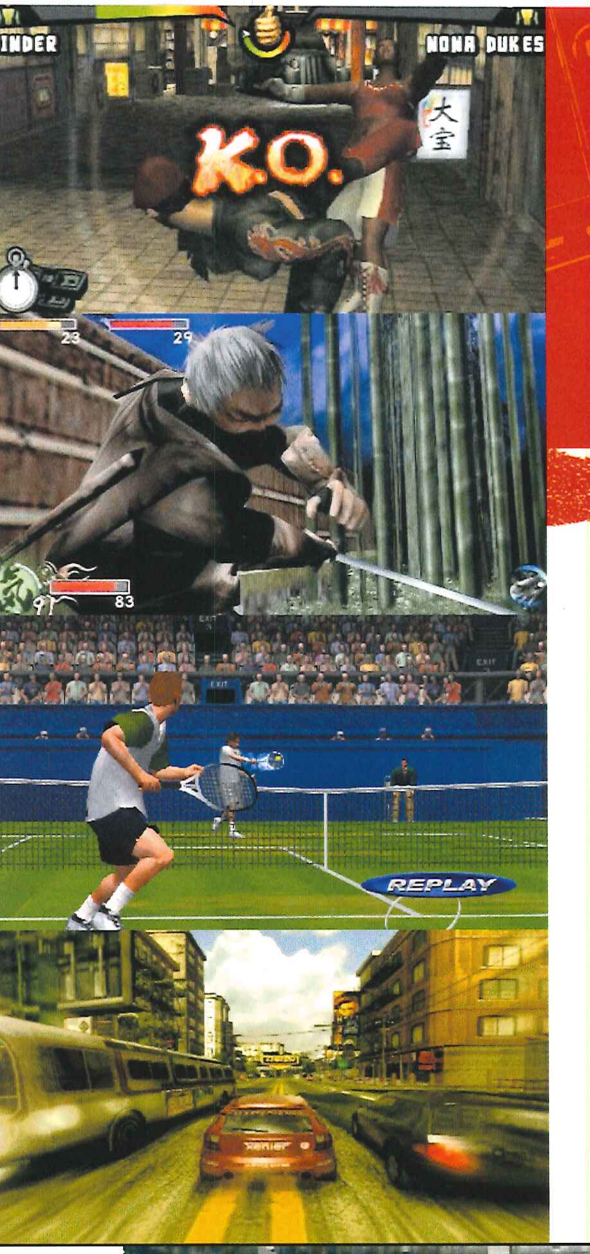
Es el objetivo principal del juego, colocar nuestra firma en lugares estratégicos designados en cada misión. Utilizando un único botón podremos desplegar todo nuestro arte, evitando a la policía y bandas rivales.

## COMBATIR

A pesar de que el protagonista vive por y para el arte, en determinadas ocasiones tendrá que emplear los puños para algo más que sujetar un *spray*. También se pueden usar objetos y aprender *combos* a lo largo del juego.

## DEPORTE EXTREMO

La habilidad pintando irá pareja con la habilidad para acceder a lugares imposibles, escalando, realizando piruetas y llevando siempre la situación al límite para imponerse al resto de artistas urbanos de *New Radius*.




# NOVEDADES PSP

## Conoce los últimos lanzamientos y las novedades más interesantes para la consola más esperada

El panorama de lanzamientos para la portátil de **Sony C.E.** se encuentra en plena ebullición. Aparte de los títulos comentados a continuación, constantemente nos llegan noticias de juegos en desarrollo. Buena prueba de ello es, por ejemplo, *The Con*. Se trata de un *beat'em-up* programado por los estudios americanos de **Sony** con soporte para varios jugadores vía *Wi-Fi* con un solo disco que, junto con *Pursuit Force* (un simulador de policía en el que controlamos todo tipo de vehículos), se perfila como una de las mayores apuestas de la propia compañía. Por otro lado ha aparecido la primera imagen de *Burnout Legends*, una especie de *remake* exclusivo para **PSP** de las tres primeras entregas de la saga, en el que reviviremos las secuencias más excitantes de las mismas. Para cuando la consola aparezca en nuestro país, el 1 de septiembre, también lo hará *Virtua Tennis World Tour*, una versión especial del mejor *arcade* de tenis de la historia. Otro en llegar pronto será *Tenchu: Shinobi Taizen*, y esto es sólo por citar algunos de los lanzamientos más interesantes...




**Burnout Legends promete convertirse en el arcade de conducción más espectacular de la historia de las portátiles**

## FIFA SOCCER

### *La fiebre del fútbol invade PSP*




Tras la aparición de *World Tour Soccer*, **EA Sports** brinda la oportunidad a los usuarios de **PSP** de disfrutar con una de las entregas de su saga más famosa. Esta versión de ***FIFA Soccer*** es prácticamente idéntica a la última aparecida para **PS2**, incluyendo una gran cantidad de diferentes ligas de todo el mundo, controles del balón *first touch*, modo Escenario, etc. **EA Sports** no sólo ha incluido todos los modos, también ha hecho lo propio con el manejo de los jugadores, adaptando el control de nuestro personaje con el *stick* analógico y dejando el *control pad* para ejecutar los *first touch* y todos los regates (algo a lo que nos costará acostumbrarnos, pero que funciona francamente bien). Técnicamente, aunque tiene muy buenos gráficos, ***FIFA Soccer*** da la sensación de haber sido lanzado con cierta prisa, algo que evidencian pequeños (aunque múltiples) fallitos visuales.






# METAL GEAR AC!D

## Snake cambia el sigilo por las cartas

Solid Snake se estrena en la portátil con un título cuya mecánica poco tiene que ver con las anteriores entregas, pero que mantiene el magnífico acabado gráfico de la saga y un trabajado argumento. En esta ocasión, la acción y el sigilo dejan paso a una variante estratégica que está de moda últimamente en el sector de los videojuegos: las cartas. El desarrollo de cada una de las misiones estará condicionado por las acciones que nuestra baraja nos permita; cada una de las cartas nos dejará usar granadas de mano, el rifle *Fa-Mas*, la famosa caja de cartón para escondernos, etc., y prácticamente todas ellas servirán para movernos por el escenario. La sabia utilización de cada una de éstas, el posicionamiento en el escenario, la suerte con la «baraja» y, sobre todo, nuestras dotes de estratega resultarán decisivas en la victoria.














# MERCURY

## La nueva generación de Marble Madness

Archer McLean, creador de títulos como *Drop-Zone*, *International Karate* y *Jimmy White's Snooker*, firma uno de los primeros *puzzles* para la portátil de **Sony**. El original desarrollo de ***Mercury*** se asemeja al clásico *Marble Madness*, aunque la esfera en este caso es líquida, algo que ofrece infinitas posibilidades. Nuestro objetivo será llevar el mercurio a una zona determinada del escenario, aunque en los niveles más complicados deberemos dividir la esfera en dos, colorear cada parte de diferente tono, volver a unir las dos partes... Es una lástima que el control finalmente se realice con el *stick* analógico y no con un sensor de inclinación.



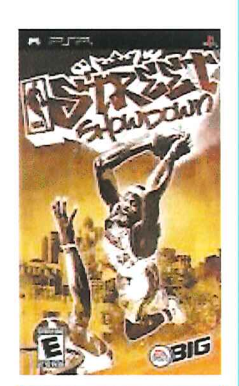
■ La estructura de los niveles te obligará a calcular con cuidado tus movimientos



Enfréntate a equipos de tres jugadores en partidos sin reglas

# NBA STREET SHOWDOWN

## *Espectaculares mates a ritmo de Hip-Hop*






El clásico simulador de baloncesto «exagerado» de **EA Sports BIG** llega, al igual que *FIFA Soccer*, con un aspecto y un control prácticamente idéntico al de la última versión aparecida en **PS2**. Personaliza totalmente tu «baller» (peinado, atuendo, etc.), elige a dos compañeros de equipo y lánzate a las calles para destrozar a tus rivales en rápidos y espectaculares partidos a 21 puntos. Técnicamente, *NBA Street* ha sido más cuidado que *FIFA*, con multitud de detalles, efectos gráficos de todo tipo y animaciones muy realistas. Al igual que en todos los demás títulos de **Electronic Arts**, *NBA Street Showdown* incluye la original opción *Pocket Trax*, que te permitirá escuchar su genial banda sonora compuesta por grupos como *House Of Pain* (*Jump Around*) o *De La Soul* (*Me, Myself and I*).

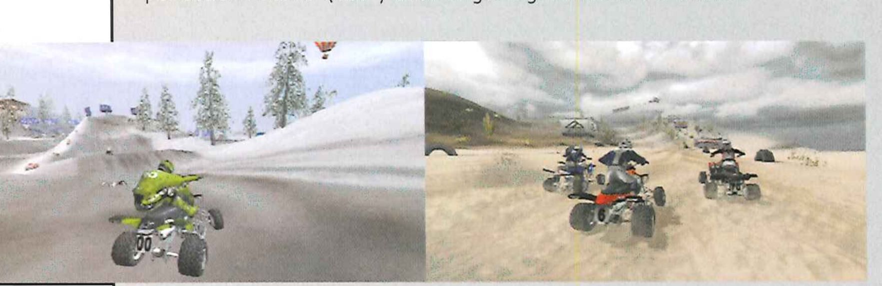


# ATV OFF ROAD FURY

## *El simulador de conducción «alternativo» llega a PSP*

Anunciado desde mucho antes de la aparición de la portátil de **Sony**, el simulador de conducción sobre *Quads* de **SCEA** llega con un aspecto inmejorable a **PSP**, tras varias entregas de la saga en **PlayStation 2**. *ATV Off-Road Fury* une un sistema de conducción totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados, un motor gráfico muy suave, una banda sonora de *rock* alternativo y modos de juego multijugador entre los que encontraremos opciones On-line. Lo único negativo destacable del juego de **SCEA** es la dificultad inicial con la que nos encontraremos a la hora de controlar a la perfección nuestro *Quad* y unas cargas algo lentas entre circuitos.



# DYNASTY WARRIORS

## *La fructífera saga de KOEI llega a PSP*

La interminable saga de *beat'em-up* «histórica» de **Koei** también tiene su versión para la portátil de **Sony**. El parecido a las versiones de **PS2** es grandísimo; los programadores han aprovechado la disposición panorámica de la portátil para mostrar la acción con las mismas «dimensiones» que en **PS2** y aprovechar el espacio restante para incluir los marcadores. Técnicamente no es una maravilla, pero es tan divertido como los demás títulos de la saga.








Aunque su motor gráfico no posee mucho detalle, mueve con soltura muchos personajes simultáneamente




**UMD Case**
Lleva contigo tus juegos y películas favoritos sin peligro de rayarlos con estas fundas Made In Epoch.

**1 Giga de MP3, vídeos...**
Las nuevas Memory Stick Pro Duo de Sandisk son totalmente compatibles con PSP y vienen en 4 formatos: 128MB, 256MB, 512MB y 1 GB.

**SAFE CASE**
Protegida por esta funda de aluminio (dotada de acolchado interior) tu PSP será prácticamente indestructible.

**ADIOS ARAÑAZOS**
Olvídate de arañazos fortuitos en la pantalla gracias a los protectores adhesivos de Pelican.

**SCREEN ARMOR**
Su nombre lo dice todo. Esta armadura evitará golpes en la pantalla de tu PSP.

**HANDY GRIP**
Tu PSP será tan cómoda de jugar como un mando de PS2.

# PERIFERICOS

## Los mejores aliados para disfrutar al máximo de la maravilla negra de Sony C.E.

El éxito de **PSP** está siendo aprovechado al máximo por compañías como **Intec** o **Pelican**, que comienzan a comercializar en EE.UU. periféricos y complementos para la portátil de **Sony**. La fragilidad de **PSP** (su único punto débil) queda solventada con los diferentes modelos de fundas, más resistentes que la suministrada por **Sony**, mientras ya comienzan a venderse protectores adhesivos que, una vez fijados a la pantalla, la hacen resistente a los arañazos. Por último, aquellos a los que les incomoda jugar mucho tiempo con la portátil, disponen de un curioso invento: un soporte de goma que otorga a **PSP** la forma del ergonómico *DualShock 2* de **PS2**.

# PACK TARIFA PLANA PLUS

## VIDEOJUEGOS

**PREPÁRATE PARA UN MES SIN DESCANSO**

POR SÓLO **29,99 EUROS**

**1 ALQUILER AL DÍA DE VIDEOJUEGOS**
SIN RECARGO POR RETRASOS
DURANTE 1 MES

TARIFA PLANA PLUS VIDEOJUEGOS
1 ALQUILER AL DÍA DE VIDEOJUEGOS
SIN RECARGO POR RETRASOS
DURANTE 1 MES

\+

**1 JUEGO**
DE PS2
(A ELEGIR ENTRE ESTOS DOS)

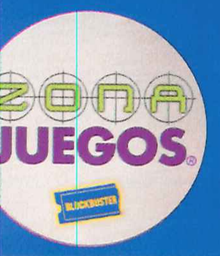
PlayStation 2 — STATE OF EMERGENCY — Platinum
PlayStation 2 — MONSTER TRUX EXTREME

\+

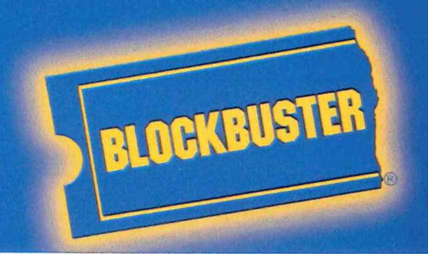
**1 DEMO**
DE PS2
(A ELEGIR ENTRE ESTAS DOS)

PlayStation 2 — JAK 3
PlayStation 2 — KILLZONE

Promoción Tarifa Plana Plus válida hasta fin de existencias: 1.250 juegos *State of Emergency*, 1.250 juegos *Monster Trux Extreme*, 1.250 demos *Kill Zone* y 1.250 demos *Jak 3*. P.V.P. de la tarjeta 1 mes (31 días) + 1 juego a elegir (entre *State of Emergency* o *Monster Trux Extreme*) + 1 demo a elegir (entre *Kill Zone* o *Jak 3*): 29,99€. Tarjeta válida para 31 días desde la fecha de compra de la tarjeta y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma . Máximo un alquiler de videojuego diario por tarjeta y socio. Los alquileres sólo podrán ser utilizados por el mismo socio que realizó la compra. En el caso de realizar más de 1 alquiler, para el alquiler que se pagó en efectivo se aplicarán las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. Una vez terminada la validez de la tarjeta volverán a aplicarse también las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. El cliente deberá devolver por tanto el producto alquilado antes de finalizar la validez de la tarjeta. Para realizar un nuevo alquiler será necesario haber devuelto antes el anterior. Para títulos en promoción serán aplicables las condiciones de devolución y características específicas para estos títulos. Los alquileres de videojuegos obtenidos a través de la tarjeta Tarifa Plana Plus no serán válidos para la acumulación de beneficios del programa Gameclub: 3 + 1 en alquiler, 1€ por cada alquiler, Prueba y compra. Promoción válida sólo en tiendas de la Península y no acumulable a otras promociones.




**TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES**





POR R. DREAMER

# ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

**_Después de anunciar que Onimusha 3 iba a ser el último capítulo de la saga, Capcom nos sorprende invitándonos a conocer en un viaje relámpago la cuarta entrega_**

*Onimusha* es una de las franquicias de **Capcom** que con mayor mimo ha venido cuidando hasta la fecha esta compañía. No es de las más populares, ni mucho menos, pero sus seguidores son fieles y han esperado cada nueva encarnación con paciencia a sabiendas de que sus creadores tendrían preparada alguna grata sorpresa, sobre todo en lo que respecta al apartado gráfico. De hecho, la tercera parte es una de las últimas maravillas para **PS2**, uno de esos juegos que ponen el listón tan alto que parece imposible que alguien pueda superarlo. Y eso precisamente es lo que se ha propuesto el **Studio 1** de **Capcom** con ***Onimusha: Dawn Of Dreams***. Por lo que nos estuvo contando Yoshinori Ono (productor del juego) en nuestro viaje a las oficinas de la compañía en Londres, esta cuarta entrega supone un intento de revitalizar la saga. Uno de los principales motivos es que la gente que se quedó prendada con el primer *Onimusha* y ha seguido cada entrega ya está bastante crecidita, y hay un público joven que puede sentir pereza a la hora de ponerse a jugar a una serie tan establecida y que ha mantenido un patrón de juego fiel en sus tres primeras entregas. Sin duda, esta es la principal razón que ha movido a **Capcom** a incorporar mayores dosis de acción en ***Onimusha: Dawn Of Dreams*** que la vivida en cualquiera de sus antecesores. El primer cambio significativo dentro de esta estrategia es la aparición de cinco personajes, todos ellos unidos contra la locura de un antiguo servidor de Nobunaga, llamado Hideyoshi (estos dos últimos nombres están basados en personajes históricos reales de la época feudal japonesa). Dentro del quinteto, destaca un único nombre occidental, Roberto, un español curtido en mil batallas y cuya arma preferida son sus puños. La inclusión de este personaje no es tan

## PAISAJISMO

**El espíritu japonés del juego queda plasmado en la estética y con una profusión de detalles como nunca se había visto en ningún *Onimusha* anterior, como los pétalos de los cerezos bailando al son del viento o la impresionante tormenta que nos mostraron durante la presentación.**





■ El productor de la cuarta entrega de la franquicia Onimusha, Yoshinori Ono

■ La presentación en las oficinas de Capcom en Londres nos desveló casi todo sobre el juego

## YOSHINORI ONO *Productor*

La última vez que vimos a Ono-san fue durante una visita a España, para presentar *Shadow Of Rome*. Todavía está esperando que le inviten de nuevo a Madrid porque le entusiasma la gastronomía española. Después de bromear sobre este y otros temas, el productor de ***Onimusha: Dawn Of Dreams*** entró en materia. «Aunque Inafune insistió en que *Onimusha 3* sería la última entrega de la serie, durante el desarrollo de *Shadow Of Rome* vimos que podíamos implementar algunas ideas nuevas en un nuevo capítulo de *Onimusha*», nos aseguraba Ono-san. De hecho, uno de los principales escollos para dar forma a esta cuarta parte fue convencer a Inafune-san. El productor continuó con sus explicaciones, «realmente había dos objetivos que queríamos cumplir. El primero superar la espectacularidad gráfica de *Onimusha 3* (algo que os podemos asegurar que han conseguido) y en segundo lugar, conducir la saga en una dirección completamente nueva, para que *Onimusha 4* no fuera un juego más de samuráis». Este último punto se debe a que el género es muy popular en Japón y **Capcom** quiere diferenciarse del resto con claridad, y además asegurarse captar a la nueva generación de jugadores que se está incorporando al mercado.







arbitraria como pudiera parecer. Como nos explicó Ono-san, durante la época en la que se desarrolla el juego (el siglo XVI) marineros españoles y portugueses arribaban a las costas del país del sol naciente, así que se trata de una referencia histórica más. También se ha añadido un viejo conocido, Jubei Yagyu, que protagonizó *Onimusha 2*. El siguiente cambio inducido para que la acción supere las dosis de aventura es la aparición de un acompañante a lo largo de toda la aventura. No tiene por qué ser siempre el mismo, en los escenarios hay unos disposi-

**«EN LA CUARTA ENTREGA SE MANEJAN DOS PERSONAJES Y SE CONTROLA TOTALMENTE LA CÁMARA»**





## EL CÓDIGO DEL SAMURÁI

El protagonista del juego maneja dos espadas, una azul y otra roja, e irá acompañado por cuatro personajes más, entre ellos un aguerrido español, Roberto. La aventura se vive en pareja, controlando al segundo personaje con un sistema de órdenes básicas a través de la cruceta direccional. Se ha dispuesto también un sistema para fijar el blanco y cambiarlo fácilmente hacia donde más convenga en cada momento. Por otro lado, cada uno de los protagonistas posee un estilo de combate y prefiere usar espadas, armas de fuego e incluso los puños.



Los cerezos en flor son un claro ejemplo de la espectacularidad gráfica que nos depara este nuevo Onimusha

tivos que permitirán cambiar de personaje cuando así se desee. Lo mejor es que a este segundo héroe podremos controlarlo con una serie de órdenes muy básicas a través del *pad* direccional, como buscar, luchar y tareas por el estilo. De cualquier forma, hay una especie de «medidor de amistad» oculto a los ojos del jugador que valorará la afinidad entre los personajes, cuanto mayor sea ésta mejor responderá a nuestras peticiones. Teniendo en cuenta las características de cada protagonista se rompe la linealidad de capítulos precedentes, ya que así se podrán llevar a cabo las misiones de forma diferente o incluso acceder a determinadas áreas ocultas para encontrar secretos. Uno de los aspectos que más nos llamó la atención es que por primera vez en un *Onimusha* vamos a poder manejar la cámara 360º, y se supone que la maravilla gráfica que han preparado en el **Studio 1** va a ir a 60 *frames*, la secuencia de introducción durará unos 10 minutos y hay como 3 horas y media de escenas generadas por el motor gráfico. Todo un prodigio que pretende arrasar en jugabilidad y para el que todavía no hay una fecha de lanzamiento prevista.

**«EN ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS EL JUGADOR CONTROLA TOTALMENTE LA CÁMARA»**

-gage.com/es

# Cine de bolsillo en tu N-Gage QD.

## ELIGE TU PELÍCULA




**REGLAS DE COMPROMISO**

Una trepidante película de acción.

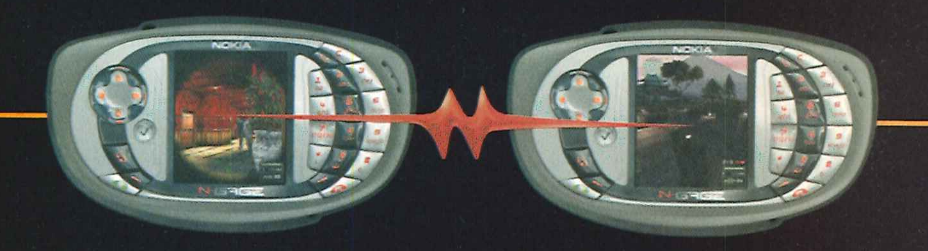



**UNDERWORLD**

Un thriller de vampiros y hombres lobo.




Ahora con tu N-Gage QD te llevas **una tarjeta de memoria reutilizable de 128MB** que contiene dos juegos, Techwars y Snakes, y la película que tu elijas para disfrutar al máximo las posibilidades de vídeo y audio de tu N-Gage.






anyone anywhere










The gamer's phone

# BATTLEFIELD 2

POR NEMESIS

## MODERN COMBAT

*Electronic Arts y DICE preparan el desembarco en PS2 de una de las franquicias de shooters más emblemáticas de PC*

Imagina un *shooter* en primera persona que te permitiera además pilotar todo tipo de vehículos, mientras te enfrentas a otros jugadores en una frenética luchar por conquistar un mapeado repleto de edificios, vegetación y múltiples lugares donde desarrollar emboscadas. Ese juego existe, se tituló *Battlefield 1942* y fue uno de los mayores bombazos de 2003 para PC. Sus creadores, los suecos **DICE** (Digital Illusions CE) están trabajando para trasladar esta fórmula de éxito a las consolas, contando para ello con la colaboración de **EA UK**. Los programadores ingleses se han encargado de incorporar al juego un modo Campaña a la altura del conocido y súper adictivo modo multijugador de la franquicia *Battlefield*. Su objetivo es evitar caer en la monotonía de la que adolecían las campañas de *Star Wars Battlefront*, la copia del *Battlefront* original que firmaron **LucasArts** y **Pandemic Studios** hace unos meses. A los componentes de **DICE** nos les hace demasiada gracia oír hablar de *SW Battlefront* y se han juramentado para desterrarlo del recuerdo de los usuarios. Para ello, ofrecerán batallas multijugador para 24 usuarios vía On-line y cuatro bandos diferentes para elegir (China, EE.UU., Coalición de Oriente Medio y la Unión Europea). Tal y como indica el subtítulo ***Modern Combat***, este nuevo *Battlefield* sustituye las armas y vehículos de la Segunda Guerra Mundial por arsenales actuales que incluyen más de 30 vehículos (tanques, *jeeps*, helicópteros, anfibios) y 50 armas de distintos calibres. En el modo multijugador podrás formar clanes con tus amigos y comunicarte vía *Headset*, desarrollando estrategias para conquistar terreno al enemigo mientras te metes en el papel de distintas clases de soldados: tropas de asalto, francotiradores, ingenieros o fuerzas especiales. Cada uno de estos soldados cuenta con sus propias armas y habilidades exclusivas, que se complementan a las de los otros. Los ingenieros siembran de minas el campo de batalla y son los únicos que



**En Battlefield 2 Modern Combat podrás pilotar 30 vehículos diferentes: tanques, jeeps, humvees, helicópteros...**

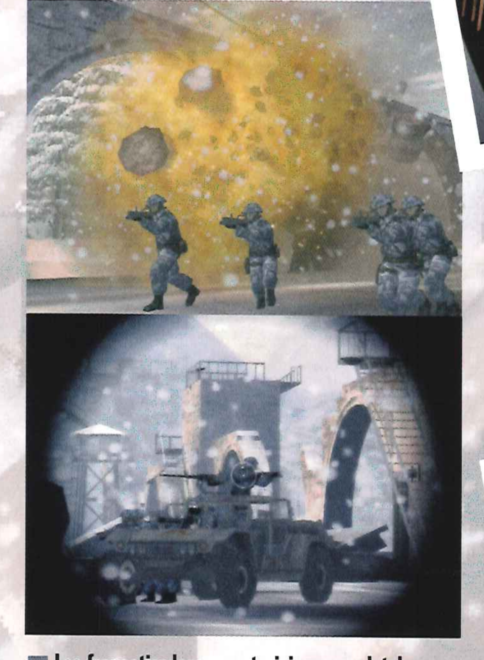




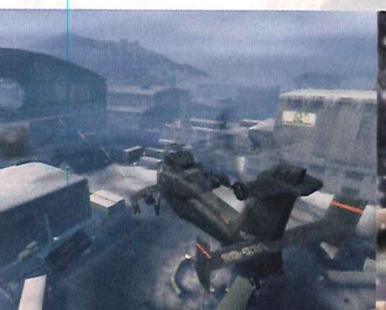


## «EL MODO MULTIJUGADOR, CON 24 USUARIOS A LA VEZ, ES REALMENTE ADICTIVO»

cuentan con el lanzagranadas (ideal para destruir tanques y helicópteros), las tropas de asalto disponen de armas automáticas y los francotiradores vuelven a ser los tipos más odiados en los duelos multijugador, porque liquidan a traición a muchos metros de distancia. Saber aprovechar en equipo estas habilidades es la clave para vencer en el universo *Battlefield,* como pueden atestiguar millones de jugadores que han disfrutado del original de PC, una hermandad de *fans* que multiplicará su número cuando ***Battlefield 2 Modern Combat*** llegue a **PS2** a finales de año. Nosotros tuvimos ocasión de probarlo en Estocolmo y os garantizamos que el modo multijugador es realmente divertido.



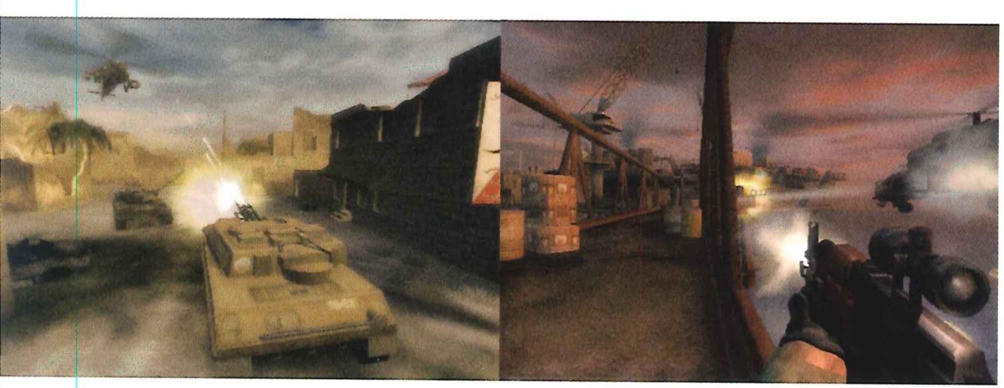
**Los francotiradores son traicioneros y letales**



**Los helicópteros ofrecen gran potencia de fuego pero son objetivo fácil para los lanzagranadas**









## EL JUEGO QUE VINO DEL FRÍO

Unos «primaverales» dos grados sobre cero reinaban sobre Estocolmo cuando aterrizamos en la capital sueca. Ni el frío ni la traicionera capa de hielo que recubría las calles lograron detenernos en nuestro objetivo de visitar las oficinas de **DICE** para jugar por primera vez a la versión **PS2** de ***Battlefield 2 Modern Combat***. Los más veteranos recordarán a **DICE** (Digital Illusions) por el legendario *Pinball Dreams* de Commodore Amiga y PC.

■ Durante la presentación de CGT, unos especialistas simularon el secuestro y la posterior liberación de la prensa especializada



■ La atmósfera del juego es impecable. Podremos visitar diferentes localizaciones típicas mejicanas, disfrutar de su música, su acento... ¡y de sus «balaseras»!

# SCI

POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

***PS2 R.O. visitó Londres para echar un primer vistazo a Total Overdose, un juego tipo GTA que dará mucho que hablar, y ya de paso, seguir la evolución del ya conocido Conflict: Global Terror. SCI apunta muy alto.***

# TOTAL OVERDOSE

***Mecánica de juego de un GTA, argumento cinematográfico, tequila, música mejicana y una guinda de buen humor. Eso es Total Overdose.***

Esta primera parte del año está siendo muy activa por parte de la gente de **SCI**, cuyos juegos son distribuidos en España por **Proein**. En esta ocasión fuimos a Londres para ver dos excelentes y prometedores títulos. Por un lado tuvimos la oportunidad de realizar un «hands on» (prueba del juego) de *Coflict: Global Terror*, tras el primer contacto de hace tres meses. Y por otro lado, descubrimos las cualidades de un nuevo programa inspirado en *GTA* llamado ***Total Overdose***. Inspirado, pero no clónico, porque ***Total Overdose*** tiene personalidad propia. Creemos que **SCI** ha sido muy inteligente, ya que tratar de competir de tú a tú con *GTA* es casi un suicidio, pues el original, aunque sea sólo por nombre, siempre aventaja a sus copias. Lo que han hecho es un juego de similar mecánica de juego pero con características únicas. No tiene la misma libertad de movimientos, no es tan salvaje (bueno, por lo menos no tanto) pero su espíritu es tan atractivo y tan divertido que sería un error comparar ambos juegos. Y todo gracias al argumento, que está basado en el Méjico (México para los nativos) de los capos de la droga, del narcotráfico, de los desiertos. Y a todo esto le rodea la atmósfera típica que conocemos de películas tipo *El Mariachi* o *Desperado*. Esto es, orondos tipos rodeados de esculturales mujeres, impecablemente vestidos (es un decir), y con una legión de acólitos dispuestos a entregar su vida por su Cartel (más les vale). Pues bien, nuestro objetivo será luchar contra esas estructuras de delin-




■ Capos de droga, señoritas de buen ver... Todos los tópicos están incluidos

## FREE STYLE C.S.

Más de 60 movimientos con los que podremos abatir a los enemigos componen el *Free Style Combat System*. Tan espectaculares algunos de ellos, que podremos acceder cuando queramos a una repetición a cámara lenta de nuestras hazañas más salvajes.

cuentes y tratar de desmontarlas. Encarnamos a Ramiro Cruz, cuyo padre (agente de la DEA, agencia antidroga estadounidense) muere extrañamente por sobredosis (presuntamente provocada) y junto a Tommy, su hermano, deberá investigar las verdaderas causas. Partiendo de este argumento, visitaremos 18 localizaciones típicas mejicanas para completar nada menos que 50 misiones. Estas pruebas consisten, básicamente, en realizar distintas acciones «violentas», como hacer explotar algún que otro camión, liquidar a todos los sicarios, etc. Para ello contamos con la nada despreciable cifra de más de 20 armas, más de 30 vehículos y el llamado *Free Style Combat System*. Esta última técnica consiste en la posibilidad de combinar más de 60 movimientos diferentes (con o sin armas), para salir airoso de las situaciones más complicadas. Como podréis intuir, tanto movimiento espectacular dará lugar a acciones trepidantes, que podremos rebobinar y contemplar de nuevo gracias a una especie de opción de «repetición de la jugada». Dichos movimientos especiales serán premiados con armas nuevas, munición y demás sorpresas. Una banda sonora «ad hoc», con grupos conocidos (no podemos daros la lista porque faltan grupos por confirmar), y un doblaje antológico (mucho «spanglish»), ponen el broche de un título muy apetecible.

# CONFLICT GLOBAL TERROR




Podremos colocar convenientemente a miembros de nuestro escuadrón para cubrirnos

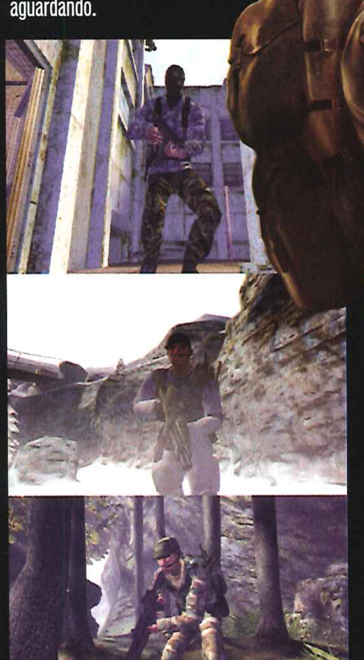
***Hace tres meses nos presentaron el juego en Bristol. En Londres pudimos ponernos a los mandos y comprobar de primera mano las bondades del mejor Conflict de la saga***

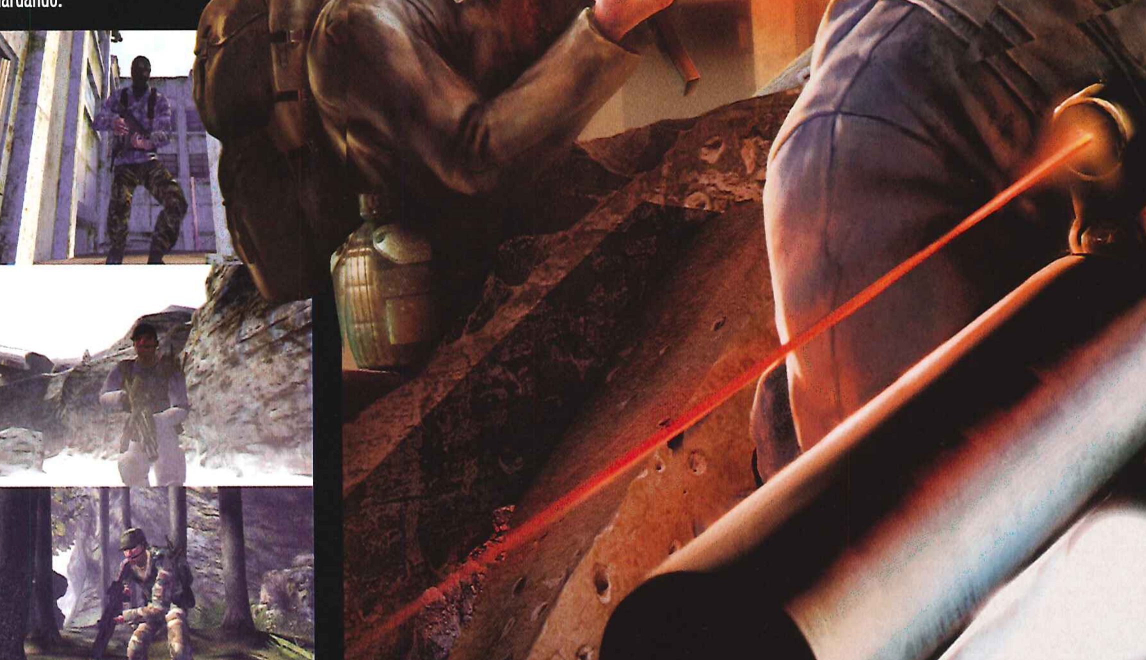
Y el mejor no sólo por la lógica evolución gráfica, sino porque la mecánica de juego es tan soberbia que no se necesita ser un amante de los juegos bélicos para disfrutar con *CGT*. Sólo se precisa un mínimo periodo de aprendizaje hasta controlar las múltiples posibilidades del juego y, sobre todo, ser un fanático de la estrategia. Porque no se trata sólo de disparar, sino que debemos ser conscientes de que llevamos un equipo, no sólo un soldado. De esta manera habrá que aprovechar las habilidades individuales de cada miembro del equipo y exprimirlas. Además, no es el típico *shoot'em-up* individual con el único objetivo de llegar al final. Deberemos contar con el equipo completo, que en cooperación será capaz de llegar al final de cada fase. Con el mando en las manos nos sorprendió la suavidad de las animaciones y, especialmente, lo intuitivo de la colocación de las funciones en los botones de los mandos. De esta manera, pasar de un soldado a otro es rapidísimo, así como ordenar acciones y establecer una estrategia de ataque. Gráficamente impresiona tanto o más que la variedad de armas, escenarios y movimientos disponibles de cada soldado.

Las misiones en la nieve son de las más atractivas visualmente del juego

## LOCALIZACIONES

La acción se sitúa en los llamados «puntos calientes» del globo terráqueo. Colombia, Corea del Sur, Ucrania, el norte de África, Filipinas o Cachemira servirán de escenario a las diferentes misiones de nuestro escuadrón. Paisajes nevados, selváticos o incluso interiores de edificios nos están aguardando.





MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT™

# YO ESTUVE ALLÍ.

*LA BATALLA POR ESTALINGRADO 19 DE AGOSTO DE 1942*

## LA MÁQUINA DE GUERRA ENEMIGA ARRASA UNA DEVASTADA EUROPA.

Cálzate las botas del teniente Wiliam Holt, agente especial de la recién creada Oficina de Servicios Estratégicos, la unidad de operaciones especiales de las fuerzas norteamericanas. Tu misión será destapar la amenaza enemiga de destrucción atómica. Te llevará a marchar sobre los muelles del puerto francés de Saint Nazaire, a destruir una base secreta de armamento en el norte de África, a unirte al bando aliado ruso para defender Estalingrado y a luchar en la última batalla clave de la Segunda Guerra Mundial: la Batalla de las Ardenas.

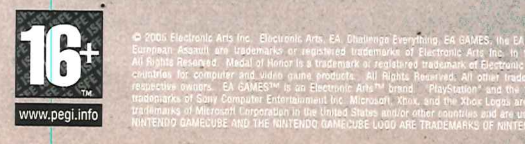
El destino de cada batalla, cada ciudad, cada país y en definitiva el destino del mundo entero depende de ti. Suelta toda tu adrenalina para orientarte entre los campos de batalla y pon a prueba tu valor bajo el fuego cruzado enemigo. Asume el control del combate mientras lideras tu propio escuadrón y descubre lo que se siente siendo un simple soldado raso realizando hechos extraordinarios.




www.moh.com.es

TÚ NO JUEGAS. TE ALISTAS.













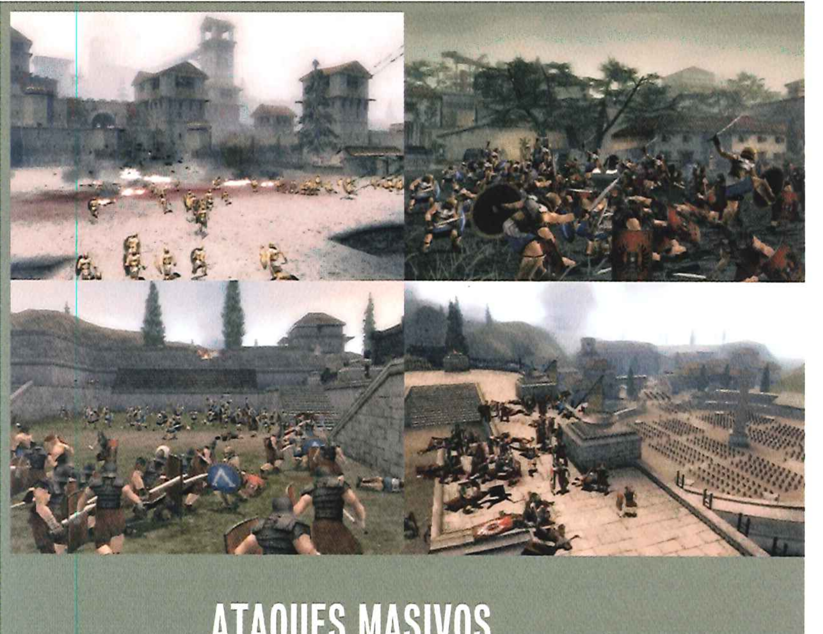



# Spartan
# TOTAL WARRIOR

***Sega y Creative Assembly nos trasladan a la antigua Roma en un Action Combat Game al más puro estilo Dynasty Warriors***

**POR GRADIUS**

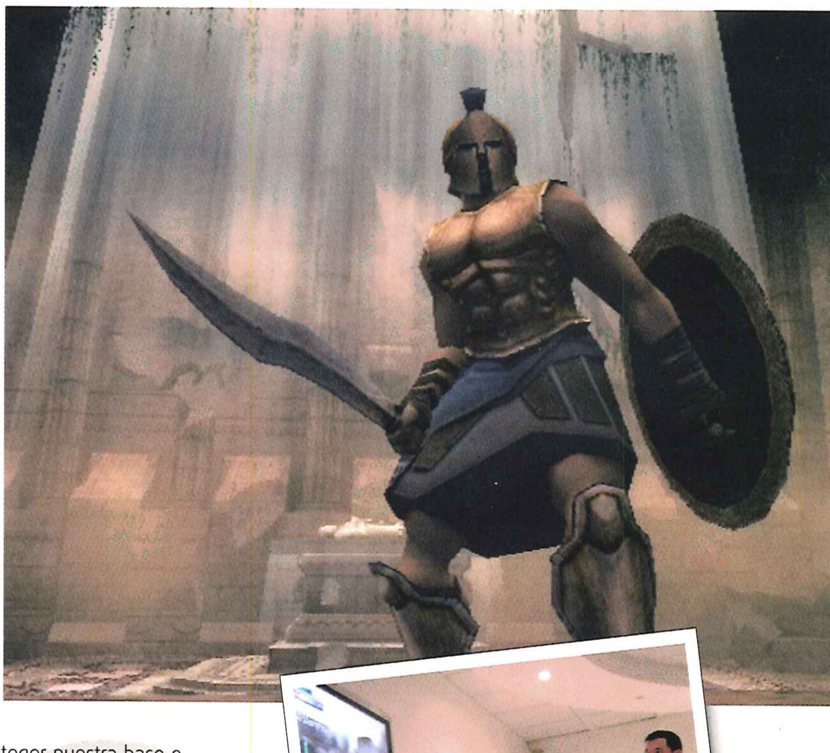
Los imperios griego y romano no han dejado de inspirar a las compañías desarrolladoras en los últimos años, lo que se ha traducido en una loable intención de trasladar con el mayor realismo posible el espíritu y ambientación de ambas civilizaciones. Desde el insuperable *Rygar: The Legendary Adventures* hasta el impresionante *God Of War* que desembarcará en los próximos meses. Hace unos días acudimos en exclusiva a las oficinas de **Sega** Europa en las afueras de Londres para asistir a la presentación del último juego basado en las luchas y leyendas que se desarrollaron en este periodo de tiempo. La joven compañía británica **Creative Assembly** se ha embarcado, tras demostrar en el mundo del PC con su franquicia *Total War* una excelente capacidad para trasladar todo lo que rodea a antiguas ciudades como Shogun o Roma, en la continuación de este éxito para **PlayStation 2**. *Spartan: Total Warrior* nos pone en la piel de un espartano que luchará, junto al resto de su escuadrón, en una encarnizada batalla contra la todopoderosa Roma y sus criaturas mitológicas más representativas como el minotauro, las *Hydras* o la mortífera Medusa. El desarrollo del juego nos recuerda desde el primer momento a la prolífica saga de **Koei** *Dynasty Warriors*. Nos encontramos ante un *Action Combat Game* con pequeños toques de estrategia donde nos iremos convirtiendo poco a poco en el líder de una rebelión que finalizará en El Coliseo de Roma tras una larga jornada por los parajes más significativos de la región (las míticas ciudades de Troya o Esparta se han reproducido fielmente). Todo ello bajo una ambientación y potencial gráfico que pone de nuevo al límite nuestra **PlayStation 2**, que no deja de sorprendernos título tras título



## ATAQUES MASIVOS

Son los momentos más espectaculares del juego. Podremos ver cómo cientos de espartanos y romanos luchan encarnizadamente en tiempo real, sin ralentización o niebla en ningún momento. Todo ello en los parajes más representativos de ambas civilizaciones. Un fuerte componente de acción y un toque de estrategia dan como resultado unas escenas de película.





con nuevas rutinas gráficas e impresionantes entornos 3D, no dando en ningún momento signos de agotamiento. Pues bien, en ***Spartan: Total Warrior*** podremos contemplar en tiempo real y sin ralentización alguna a cientos de soldados combatiendo en cuidados paraísos virtuales que parecen no tener fin, perdiéndose en el horizonte. La niebla no tiene cabida en este juego. A diferencia del título de **Koei**, dispondremos de diferentes misiones



(cubrir a un compañero, proteger nuestra base o asaltar la del enemigo, etc.) además de incluir un modo *Time Attack* donde deberemos reducir el mayor número de enemigos posibles antes de que nuestra barra de HP llegue a cero. En el terreno de la jugabilidad, el protagonista responde perfectamente a nuestros movimientos, siendo capaz de ejecutar variados y sanguinarios golpes (*combos* y *fatalities* incluidos) ya sea con espada, lanza o demoledor mazo en mano. Podremos utilizar de igual modo los artilugios que nos encontremos por el camino para batir al enemigo, como ballestas, arcos o las clásicas catapultas. Septiembre será el mes elegido por **Atari** (distribuidora del juego en España) para comercializar el juego en nuestro país. **Creative Assembly** y **Sega** América & Europa están muy ilusionadas con el proyecto. Como reza el antiguo proverbio romano, «Alea Jacta Est».

**Carl Jones (Sega Europa) fue el encargado de presentar el juego**



**«POR PRIMERA VEZ SE UNEN LOS PERSONAJES DE AMBAS CASAS»**



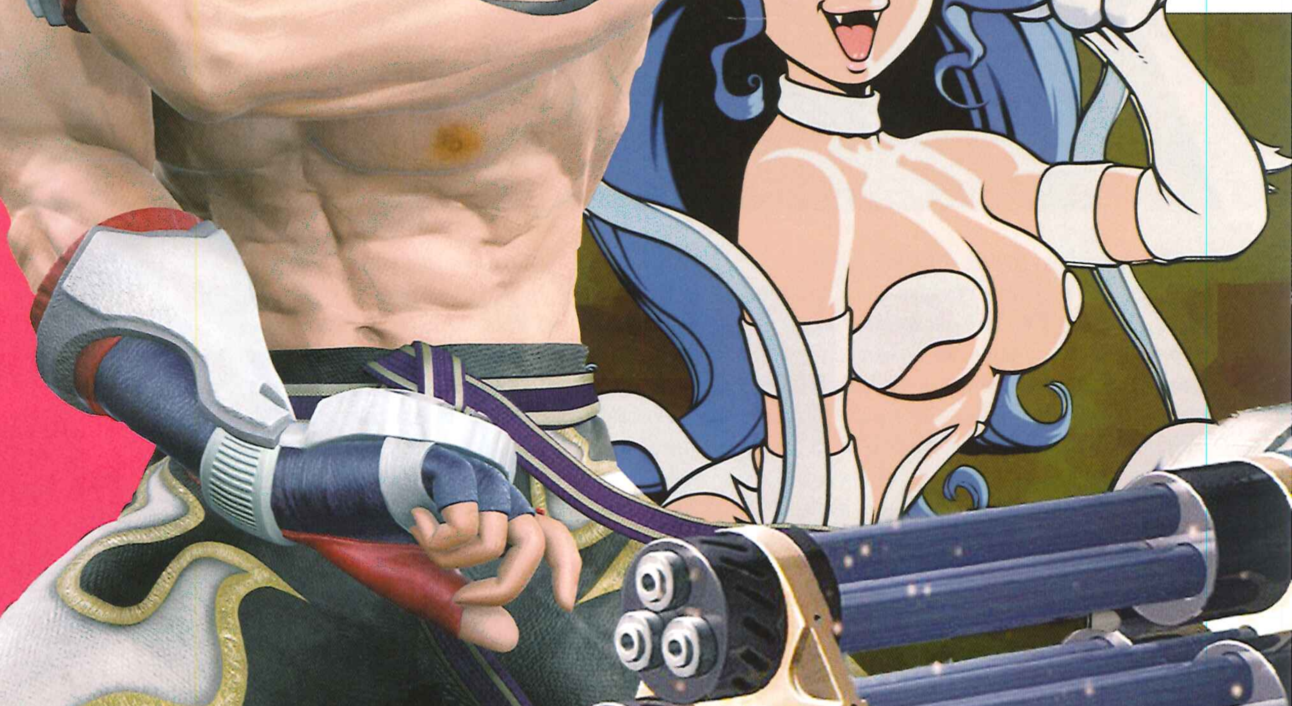



COMPAÑIA: NAMCO
DESARROLLADOR: MONOLITH
GENERO: RPG
LANZAMIENTO: 26 MAYO 2005

# NAMCO X CAPCOM

## EL «CROSSOVER» MÁS ESPERADO

Que dos de las desarrolladoras de videojuegos más importantes de Japón se unan para crear un juego no es muy común, y aún lo es menos si el título en cuestión está protagonizado por nada menos que doscientos personajes extraídos de sus sagas más populares. Este curioso proyecto recayó en las expertas manos de **Monolith**, creadores de clásicos RPG como *Xenosaga* o *Baten Kaitos*. El resultado ha sido, como ellos mismos lo han bautizado, un «simulation role-playing game». Cogiendo elementos de *Final Fantasy Tactics* o *Vandal Hearts*, nos encontramos ante un desarrollo que se centra casi exclusivamente en las batallas por turnos. Durante las mismas entra en juego, aparte de la pericia para dar las órdenes a nuestro grupo de personajes, la habilidad con el mando a la hora de realizar todo tipo de *combos* y ataques especiales



### SECUENCIAS DE ANIME

La mayor y casi la única «virguería» gráfica que encontraremos en el desarrollo del juego son las abundantes secuencias de vídeo animadas a la manera clásica. Estas servirán para introducirnos en los nuevos mundos y presentarnos a los nuevos personajes según vayamos avanzando. Por la red circulan tráilers del juego en los que podremos ver un espectacular montaje de dichas secuencias.




Las batallas se desarrollan de una manera que mezcla la estrategia con la habilidad con el pad

cuando dos integrantes del equipo se compenetren bien. Algo parecido a lo visto en la saga *Tales*, con la que también comparte el aspecto *super-deformed* de sus personajes y su marcado sabor clásico. No esperéis grandes demostraciones audiovisuales, ya que han sido sustituidas por el encanto de los personajes y una jugabilidad sencilla y directa, aunque llena de posibilidades. Los entornos que visitaremos están inspirados en clásicos como *Ghouls & Ghosts*, *Tower Of Druaga*, *Resident Evil*, *Tekken*, *Baten Kaitos*, *Darkstalkers*, *Forgotten Worlds*, *Street Fighter* o *Soul Calibur*. En cada uno de ellos, claro está, nos encontraremos con caras muy conocidas que se unirán a nuestro equipo o se convertirán en enemigos. Las ilustraciones pintadas a mano de cada uno de ellos, que aparecerán durante las conversaciones, han ido a cargo de Takuji Kawano, quien ya ha trabajado en las sagas de *Ridge* y *Soul Calibur*.

El apartado gráfico presenta sencillos entornos en tres dimensiones por los que evolucionan versiones «cabezonas» de los personajes más populares de Namco y Capcom

POR DANI3PO

**Este mes la lucha y el RPG vuelven a tomar el protagonismo absoluto de esta sección. Como representante del primer género SNK, la compañía con más solera. Y para un buen RPG, pocos mejor que la prolífica Namco.**

## OTROS TÍTULOS



**NO SE CANSAN**
Goku y compañía regresarán próximamente en *Dragon Ball Z Sparking!* En esta ocasión el equipo de desarrollo encargado será Spike y la perspectiva se situará encima del hombro.



**EL NINJA DE LA NUEVA ERA**
Otro de los que se han convertido en un clásico de **Bandai** es Naruto. En su nueva aventura ***Uzumami Ninden*** dejará los combates uno contra uno para adentrarse en una aventura de acción.




**EL MMORPG DE SEGA**
El pionero de los juegos de rol On-line en consola volverá pronto con *Phantasy Star Universe*. Esta vez la modalidad para un solo jugador será mucho más completa y profunda.



**MÁS PELEAS CALLEJERAS**
El espíritu de *Final Fight* parece estar resucitando. Prueba de ello es este *Urban Reign* de **Namco**, un *beat'em up* en 3D con opción para cuatro jugadores y un aspecto realmente prometedor.

# ROMANCING SAGA
## MINSTREL SONG

### OTRO CLÁSICO SE ACTUALIZA

Hace ya trece años que **Square** (por entonces muy lejos aún de fusionarse con **Enix**) puso a la venta para Super Famicom este *romancing Saga*, creando así una nueva saga de juegos de rol que, si bien nunca pudo hacer sombra a *Final Fantasy*, sí ha contado con un buen número de fieles seguidores. Ahora las cosas han cambiado mucho, aunque para su debut en **PS2** se ha contado con el mismo ilustrador (Tomomi Kobayashi), que crea unos personajes muy reconocibles. Ocho protagonistas para elegir, parajes sacados del más bello cuento y la posibilidad de cambiar el rumbo de la historia según nuestros actos son algunas de las características de este juego.




COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 21 ABRIL 2005







El desarrollo de las batallas sigue siendo el mismo, aunque ahora en 3D

# GAROU: MARK OF THE WOLVES




COMPAÑÍA: SNK PLAYMORE
DESARROLLADOR: SNK PLAYMORE
GÉNERO: LUCHA
LANZAMIENTO: 26 MAYO 2005

### EL CAPÍTULO FINAL DE LA SAGA MÁS LONGEVA

En 1999 **SNK** lanzó a los salones recreativos de medio mundo la última entrega de su popular serie *Fatal Fury*. Sin duda, un broche de oro para esta saga y para muchos el mejor juego de lucha en 2D de la historia de Neo Geo. Un renovado plantel de personajes (entre los que destaca Terry con su nuevo atuendo, Rock, hijo de Gesse Howard o los dos vástagos de Kim) y nuevos sistemas de juego lo coronaron como tal. Ahora aparece por primera vez en la consola de **Sony C.E.** manteniendo todos sus apartados intactos, tanto técnicamente como en materia de jugabilidad. La única novedad es la posibilidad de competir contra otros usuarios mediante la conexión On-line de la consola.







El juego exprimió en su momento la potencia de Neo Geo

Co&Mark

Te tendrán que arrancar de ella.








NUEVA **GP1-50** URBAN SPORTS

La evolución de la especie corre libre por las calles

www.derbi.com
www.planetderbi.com



**MOH EUROPEAN ASSAULT**
La franquicia pionera del género bélico regresa a los campos de batalla europeos con importantes novedades en su mecánica de juego.



**BATMAN BEGINS**
El héroe enmascarado de DC Comics regresa este verano a las pantallas de cine y a PlayStation 2 en un juego que mezcla acción con sigilo........066



**DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN**
Un shooter estratégico basado en los mismos sucesos reales que inspiraron la película Black Hawk Derribado. Combate en las calles de Mogadiscio.....................070



# MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

## *MOH regresa a Europa con sorpresas*

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EALA
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-16
FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2005

Con un mercado, el de los *shooters* bélicos, cada vez más competitivo, **EALA** ha decidido dar un volantazo a la saga *Medal Of Honor* para devolver la ilusión a aquellos usuarios que pensaron que *MOH Rising Sun* era demasiado corto y para demostrar a sus competidores (*Call Of Duty, Brothers In Arms*) que *MOH* siempre ha sido el rey del género bélico y seguirá siéndolo durante mucho tiempo. Para ello han contratado a John Milius (guionista de *Apocalypse Now* y director *de Conan el Bárbaro*, entre otros filmes de éxito) para «guionizar» cinco escenarios reales, cinco situaciones clave en el curso de la Segunda Guerra Mundial. El Norte de África, las afueras de Stalingrado y el bosque de las Ardenas son algunas de las localizaciones que visitarás en este nuevo episodio de *Medal Of Honor*, que posee importantes novedades en su mecánica de juego. Lo más llamativo es que, por primera vez, se ha introducido el concepto de

Como siempre, EALA ha incluido metraje y fotos reales de la época antes de cada misión



# PRE TEST
## Próximamente en PlayStation 2

## ST. NAZAIRE

Escenario de la decisiva Operación *Chariot*. En una misión casi suicida, un comando británico saboteó el único dique seco de la costa atlántica capaz de albergar a los grandes acorazados como el *Tirpitz*, lo que puso en serios aprietos a la marina nazi. Acompañado de soldados ingleses, participarás en esta intensa misión de sabotaje, en la que deberás actuar a toda velocidad antes de la llegada de los refuerzos alemanes.




**El muelle del puerto francés de St. Nazaire marca el pistoletazo de salida del juego**

## RUSIA

Al contrario de lo que se vió en *Call Of Duty*, **EALA** ha preferido salir de los límites de Stalingrado para recrear los no menos encarnizados combates de las afueras de la ciudad. Combatirás casa por casa, entre las lápidas de un cementerio, contra los temibles *Panzer* alemanes, entre ruinas y colinas cubiertas de nieve, escoltado por partisanos soviéticos. Son, quizá, las fases más intensas y caóticas de todo el juego.




## NORTE DE ÁFRICA

La saga *Medal Of Honor* no había vuelto al continente africano desde aquel inolvidable *Medal Of Honor Underground* para **PSone** (¿para cuándo un *remake* para **PSP**?). Volverás a enfrentarte a los hombres del astuto mariscal Rommel en dos misiones que te llevarán a liberar presos británicos y sabotear una instalación de bombas V2.

## LA BATALLA DEL BULGE

Los hombres de la 101 División Aerotransportada (los mismos que inspiraron la serie de TV *Hermanos De Sangre* y el videojuego *Brothers In Arms*) serán tus compañeros en las últimas y frenéticas fases de ***MOH European Assault***. Los nazis se multiplicarán como conejos en la pantalla de tu TV en un desesperado intento por cambiar el curso de una guerra que ya comenzaban a perder.



**El rifle de francotirador te servirá de gran ayuda en las últimas misiones del juego**

«vidas». Antes, cuando el jugador perdía toda la energía, debía comenzar la misión desde el principio o desde el último punto donde grabó partida. Ahora puede «resucitar» un determinado número de veces, que aumentará a medida que vaya resolviendo misiones secundarias. La «mecánica de pasillo» habitual de los anteriores *MOH* ha desaparecido, ahora todo son escenarios abiertos, lo que multiplica los peligros pero también la libertad de acción y la variedad de juego. Además del objetivo principal, y las ya mencionadas misiones secundarias, hay un «Nemesis», un líder del ejército alemán (mucho más duro y hábil que el resto) que debes neutralizar. Y los cambios no acaban aquí. El *Combat Squad Control* añade un componente estratégico inédito hasta ahora en la saga, de tal forma que podrás dar órdenes a los hombres que forman tu comando. Pero tranquilos, el corazón de ***Medal Of Honor European Assault*** sigue siendo 100% *arcade*. Al final, por encima de cualquier otro aspecto, lo que más importará es la habilidad con el gatillo y tu sangre fría, recompensadas con una barra de adrenalina (otra novedad) que desencadenará el *Rally Mode*, una inmunidad temporal al estilo *Bullet Time* durante la cual disfrutarás además de munición infinita. Aún tratándose de una versión *beta*, ***Medal Of Honor European Assault*** nos ha impresionado por la gran cantidad de soldados que aparecen en pantalla y la total libertad de acción. El mes que viene os ofreceremos la *review* y podremos comprobar con la versión final qué tal le ha sentado a ***European Assault*** el doblaje al castellano (es la primera vez que **Electronic Arts** localiza completamente un *MOH*). ***Nemesis***

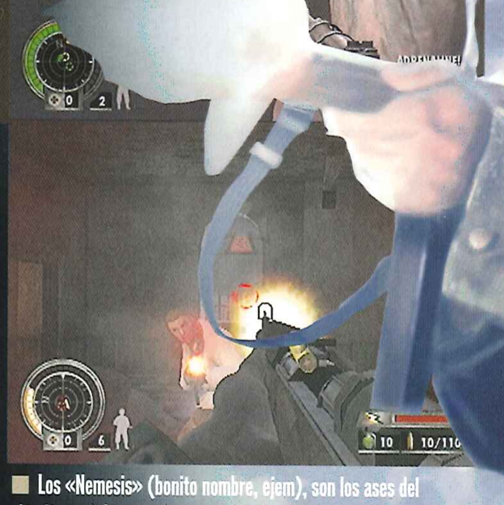
**ON**
Las novedades introducidas en la mecánica de juego hacen de este Medal Of Honor uno de los más divertidos de jugar de toda la saga

**OFF**
¿Por qué esa obsesión por Stalingrado en todos los juegos, cuando hubo batallas igual de impresionantes que nadie reproduce, como Monte Casino?



## RALLY MODE

Tus aciertos en el campo de batalla y las acciones heróicas harán que se rellene la barra de adrenalina, hasta poder desencadenar el *Rally Mode*, una inmunidad temporal durante la cual te convertirás en una pesadilla para las tropas alemanas. Tendrás munición infinita para cazarlos como conejos.




Los «Nemesis» (bonito nombre, ejem), son los ases del ejército nazi, los enemigos más difíciles de abatir

## «HASTA CUATRO USUARIOS PODRÁN JUGAR ON-LINE»



## VIEJOS COMPAÑEROS DE ARMAS

Manon, la heroína francesa de *Medal Of Honor Underground*, hará una sorprendente aparición en las misiones finales de ***Medal Of Honor European Assault***. Y no será el único rostro reconocible que aparecerá en esta nueva entrega, o al menos eso aseguran en **EALA**, el equipo responsable de todos los *Medal Of Honor*. La aparición de Manon es otra muestra de la importancia que tiene *Underground* dentro de la saga *MOH*.
Miles de usuarios suspiran aún por un *remake* de aquel clásico...



A pesar de su condición humana, la agilidad de Batman alcanza proporciones felinas como para esquivar balas

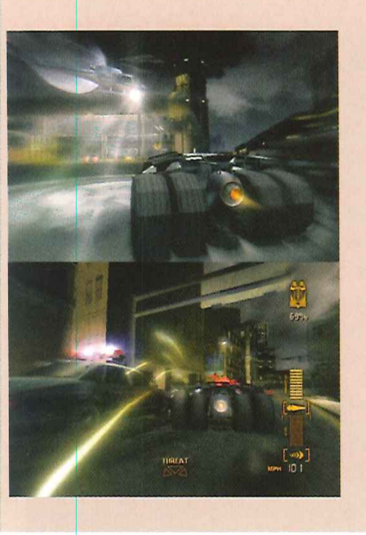
# BATMAN BEGINS

## *La precuela cinematográfica también llega a PlayStation 2*

COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA/EUROCOM**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
PAÍS DE ORIGEN: **CANADÁ**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
FORMATO: **DVD-ROM**
VERSIÓN: **NTSC**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **JUNIO 2005**

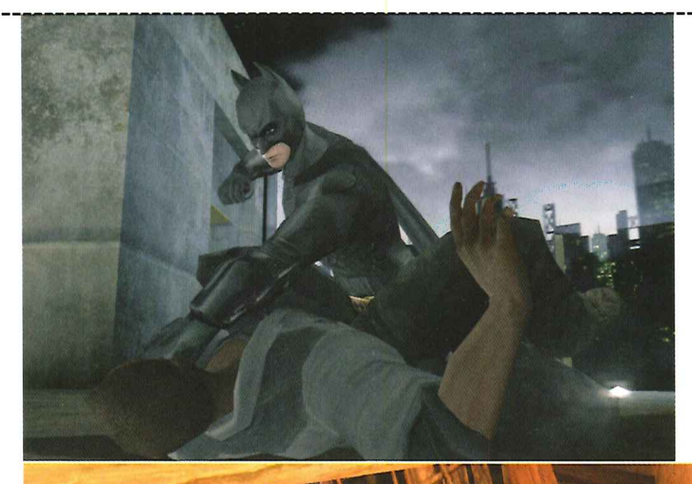
**Ben O'Donnell, productor del juego, nos explicó al detalle sus excelencias**

La película de Christopher Nolan nos muestra una faceta hasta ahora desconocida del superhéroe de **Marvel**, más humana y oscura de lo que hasta ahora habíamos podido descubrir en su extensa cinematografía. La atmósfera del largometraje de **Warner Bros** se refleja, casi como si se tratara de un calco, en el título que están desarrollando **Electronics Art** y **Eurocom**, cuyo lanzamiento coincide con el estreno en la gran pantalla. Hasta aquí todo parece más o menos normal, pero como ya anunciamos en el reportaje publicado en el número de diciembre de **PlayStation 2 Revista Oficial**, hay una serie de condicionantes que confieren un atractivo inequívoco a este juego. En primer lugar, está claro que ser la licencia de una de las películas más esperadas de este año supone un tirón importante para el público en general. Pero los jugadores más inquietos e introducidos en este mundillo, es muy posible que ya sepan que parte del equipo que desarrolló *Splinter Cell* está detrás de la versión digital de ***Batman Begins***. Basta un primer vistazo



## EL BATMÓVIL

Una de las grandes sorpresas de ***Batman Begins*** es la incorporación de un aspecto poco explotado en títulos anteriores basados en el superhéroe. Por fin vamos a poder conducir un *Batmóvil* en condiciones y disfrutar de toda la acción y velocidad que una experiencia así ha de proporcionar. La colaboración entre **Eurocom** y **Electronic Arts** nos brinda una serie de niveles en los que conduciremos el vehículo del hombre murciélago en un entorno y con una mecánica muy similar a la serie *Burnout*. Suena divertido, ¿verdad? Pues os podemos asegurar que realmente lo es.



Los puños de Bruce Wayne van a soltar la lengua de más de un delincuente para convertirle en un simple chivato. Batman no se va a andar con chiquitas en esta aventura



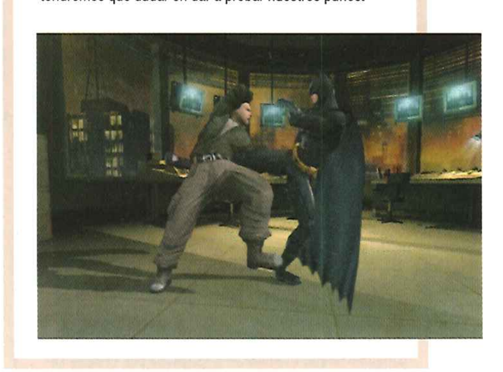
La capacidad de Batman para atemorizar a sus enemigos va a resultar fundamental para facilitar los combates durante el juego

a una pantalla para comprobar que los títulos de **UbiSoft** y **Electronic Arts** son parientes cercanos, los genes binarios no mienten y han dejado su impronta en ambos. Por supuesto, esto se traduce en una calidad ya contrastada que sobre todo ha repercutido en el motor gráfico del juego. Los creadores han llevado el cuidado por el detalle hasta tal punto que han duplicado la imagen de determinados escenarios, la han invertido y pegado en la parte inferior del auténtico. De esta forma han conseguido que, por ejemplo, el reflejo en la superficie de un charco sea totalmente real y no un efecto. Sin duda, ***Batman Begins*** es uno de los títulos que mejor aprovechan el *hardware* de **PlayStation 2**. Sólo con una exigencia a este nivel se podía trasladar el espíritu del largometraje de Chris Nolan a un entorno poligonal sin perder esencia. El argumento se remonta al nacimiento del hombre murciélago como superhéroe. Bruce Wayne, una persona corriente que ha sufrido viendo cómo asesinaban a sus padres. Toda la rabia le conduce a viajar por el mundo para aprender a luchar contra cualquier brote del mal. Un periplo que le conducirá a parajes tan exóticos como la cordillera del Himalaya, para finalmente regresar a su ciudad natal y adoptar la personalidad de *Batman*. Pero a diferencia de otras películas, e incluso de otros superhéroes, el personaje de Bruce Wayne podría existir en el mundo real, porque no cuenta con ningún tipo de superpoderes y tan sólo se ayuda de originales y efectivos *gadgets* con el fin de superar dificultades. Además,

**«EL JUEGO DESTILA LA MISMA ATMÓSFERA OSCURA QUE EL LARGOMETRAJE»**

## MALAS MANERAS

El Señor de la Noche se convertirá en un experto en artes marciales. La serie de golpes que será capaz de ejecutar resulta impresionante, hay que tener en cuenta que los combates es un aspecto importantísimo del juego y no tendremos que dudar en dar a probar nuestros puños.





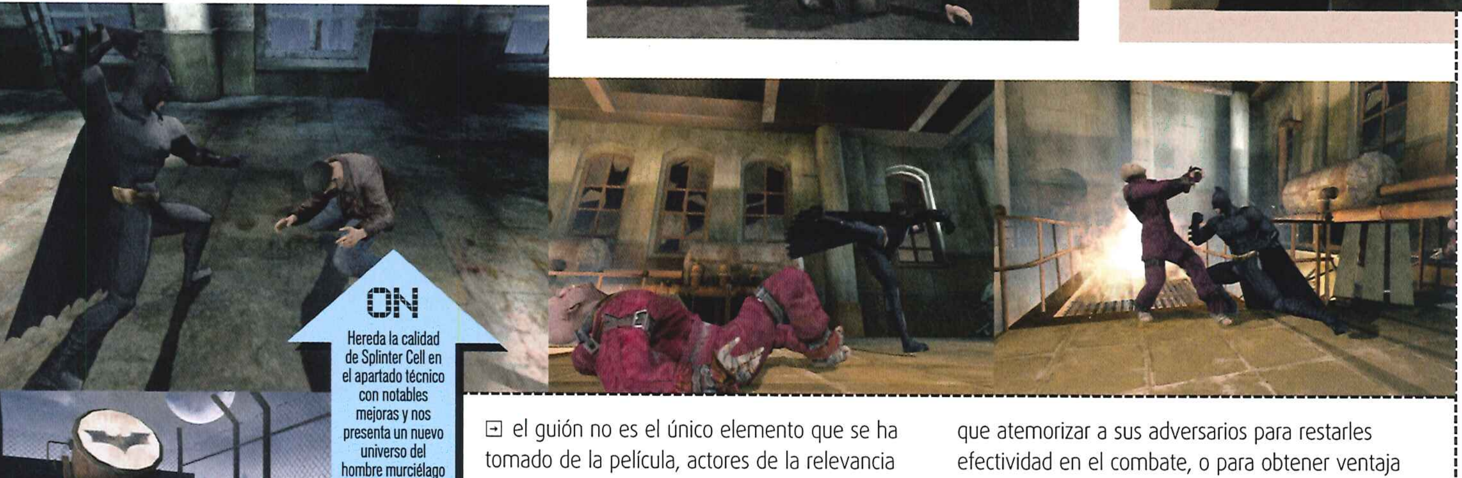
## FACTOR MIEDO

Cuando **Eurocom** se decidió a darle un toque original al juego, se decantó por incluir un nuevo aspecto, el miedo. Por eso, hay un medidor en pantalla que nos indica el grado de pavor que sienten los enemigos de *Batman*, por ejemplo siguiendo los latidos de sus corazones. Cuanto mayor miedo seamos capaces de provocar utilizando las más variopintas tácticas, más fácil resultará derrotarlos.



## DE INCÓGNITO

Dada la inevitable herencia de *Splinter Cell*, el sigilo también está presente en *Batman Begins*. Así que una vez más nos veremos inmersos en misiones en las que pasar desapercibido puede ser una de las mejores tarjetas de visita para alcanzar la puerta de salida.



**ON**
Hereda la calidad de Splinter Cell en el apartado técnico con notables mejoras y nos presenta un nuevo universo del hombre murciélago

Quizá a algunos les parezca que Sam Fisher se ha disfrazado de Batman, tan sólo es una primera impresión y habrá que valorar la mejora con la versión final
**OFF**

El motor gráfico de Batman Begins recuerda al juego en el que estuvieron implicados sus creadores

el guión no es el único elemento que se ha tomado de la película, actores de la relevancia de Christian Bale (*Batman*), Michael Caine (Alfred Pennyworth), Liam Neeson (Henri Ducard) o Morgan Freeman (Lucius Fox) van a prestar su imagen y voz a los personajes de ***Batman Begins***. En lo que se refiere a la mecánica de juego, las referencias a *Splinter Cell* son claras. Por ejemplo, las tácticas de sigilo que hay que seguir en determinados lugares recuerdan a las aventuras de Sam Fisher. Sin embargo, en el terreno del combate cuerpo a cuerpo se ha profundizado más y se ha dotado de un estilo de lucha muy efectivo al protagonista con la utilización de captura de movimientos, que consigue que sean más fluidos y reales. Aquí entran también los artilugios diseñados para hacerle la vida más fácil a *Batman*. Aunque dentro de este apartado, lo más innovador es el factor miedo. El hombre murciélago tendrá que atemorizar a sus adversarios para restarles efectividad en el combate, o para obtener ventaja en una pelea contra varios oponentes. Hay muchas formas de sembrar el pánico, desde hacer que un guardia desaparezca dejando sólo al compañero, hasta derribando porciones del escenario. Es decir, el miedo se convierte en una de las armas más eficaces del juego. Por otro lado, la inclusión de las fases con el *Batmóvil* aporta una variedad como pocas veces se ha visto en un título. A bordo del vehículo afrontaremos misiones a medio camino entre *Need For Speed Underground* y *Burnout Takedown*. Todo este compendio se desarrolla en un marco incomparable, la mítica *Gotham City*, con algunos de sus lugares más emblemáticos recreados con gran detalle, destacando en ciertos escenarios la sensación de verticalidad que ofrece la urbe. Sin duda, la oferta de ***Batman Begins*** le convierte en uno de los juegos más prometedores del catálogo de **EA** para este año. ***R. Dreamer***

902 147 000 www.alfaromeo.es

## Nuevo Alfa 147 Limited Edition.
## No te limites a mirar.

Hacerte con un Alfa 147 Limited Edition es un sueño. Y disfrutarlo con este completo equipamiento de serie, sin duda, también lo es. Acércate a tu Concesionario Alfa Romeo y prepárate para disfrutarlo de cerca.



Llantas de 16" ó 17", ABS, ASR + EBD y 6 airbags.



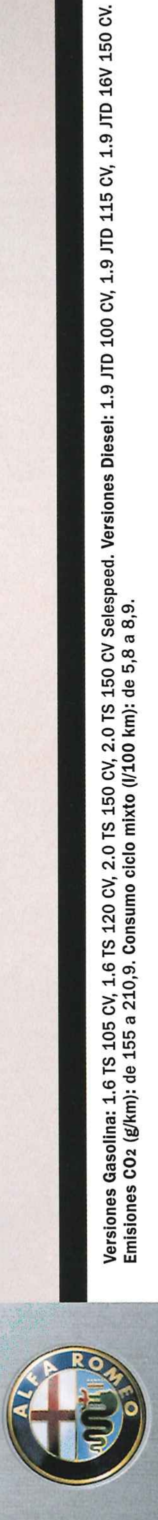
Volante en piel con mandos de radio



Radio CD con MP3 y manos libres para el teléfono

**No lo provoques**






*PVP recomendado para Alfa 147 Impression 1.6 TS de 105 CV y 3 puertas en Península y Baleares. Incluye IVA, transporte, impuesto de matriculación y descuento promocional.

**Gama Alfa 147 desde 14.600 €***

Nuevo Alfa 147

ALFA ROMEO



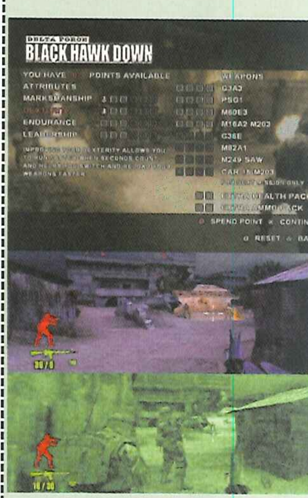
COMPAÑÍA: NOVALOGIC
DESARROLLADOR: REBELLION
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-32
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

# DELTA FORCE
## BLACK HAWK DOWN
### *Revive el fatídico suceso que dio nombre al filme*

Tras ser descritos en un libro y cobrar una nueva vida en el celuloide gracias a Ridley Scott, los incidentes ocurridos en Mogadiscio en 1993 durante una misión de los *Delta Force* americanos son ahora adaptados a un videojuego en forma de *shoot'em-up* en primera persona. Creado originalmente por **Novalogic** para PC en 2003, ***Black Hawk Down*** llega a **PS2** gracias a **Rebellion**, con un desarrollo más adecuado para consola; con menos estrategia y uso del rifle de francotirador y más acción y fuego cruzado en cortas distancias. El uso de vehículos (o más concretamente el control sobre el punto de mira de las armas unidas a ellos) será una parte importante en el juego, ya que muchos de los escenarios tienen una gran extensión. Al igual que en la versión original, estaremos al mando de un grupo de cuatro *rangers* (incluyendo a nuestro personaje), que obedecerá a un conjunto de órdenes (que podremos ejecutar de viva voz a través del *headset* o con el control *pad*), como pedir que nos cubran, que nos sigan, que nos curen y que curen a todo el equipo. Junto al desarrollo de muchas de las misiones y la sustancial mejora gráfica, una de las diferencias más importantes de la versión **PS2** con respecto a la original es el nuevo sistema para potenciar ciertas características de nuestro soldado; podremos intercambiar los puntos de experiencia conseguidos tras las misiones por mejoras en la puntería, destreza, resistencia o capacidad de liderazgo. Uno de los aspectos más importantes de ***Black Hawk Down*** es su modalidad On-line, que permitirá partidas multijugador para hasta 32 jugadores, el máximo permitido por el *hardware* de **PS2** hasta la fecha. ■ ***Doc***

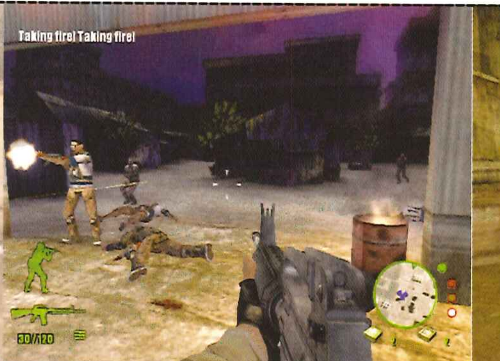
**ON**
El sistema de mejora de las características de nuestro personaje es muy original. Hasta 32 jugadores pueden disfrutar de sus modos On-line

**OFF**
Su desarrollo, en muchos de los niveles, se torna algo aburrido debido a la inmensa extensión de los escenarios y a unos objetivos algo confusos




**NOVEDADES**
Junto al multitudinario modo multijugador, la novedad más importante de ***Delta Force Black Hawk Down*** es la posibilidad de potenciar las diferentes habilidades de nuestro soldado.






**Al comienzo de cada uno de los niveles tendrás que seleccionar el armamento más adecuado para llevar a buen puerto la misión**

COMPAÑÍA: BLACK BEAN
DESARROLLADOR: MILESTONE
DISTRIBUIDOR: PLANETA DE AGOSTINI
PAÍS DE ORIGEN: ITALIA
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2005

# S.C.A.R. SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

## *La legendaria marca italiana ya tiene videojuego*

El grupo de programación italiano **Milestone**, creadores de *Racing Evoluzione* y las sagas *Screamer* y *Superbike*, ha sido el encargado de dar a luz un juego de conducción de clara vocación RPG con la prestigiosa marca **Alfa Romeo** como emblema. Bajo la poderosa arquitectura del motor gráfico *Renderware*, que permite codearse a ***S.C.A.R.*** con los mejores del género, desfilarán ante nosotros una veintena de circuitos de remarcado sabor italiano y una atractiva colección de modelos *Alfa* de las cinco últimas décadas. Desde un *Giulia T.I. Super* de los años 60 hasta el reciente *GT* pasando por otros clásicos de la firma como el *Alfasud*. A lo ya mencionado habría que añadir una física de los vehículos prácticamente perfecta y unas buenas dosis de inteligencia artificial en los oponentes, pero lo que le convierte en un juego de conducción realmente especial y diferente son sus pequeños toques RPG. En vez de «tunear» nuestro vehículo tendremos que aumentar y mejorar progresivamente las nueve cualidades y habilidades del conductor (visión, corazón, intimidación, manejo, aceleración...), así como personalizarle con el mejor equipamiento, lo cual también afectará a su rendimiento al volante. La otra gran novedad de ***S.C.A.R*** es el Efecto Tigre, que nos permitirá retroceder en el tiempo durante unos segundos y corregir ese error que nos sacó del circuito o nos hizo colisionar con un adversario a gran velocidad. Y la oferta sigue... Varios modos de juego, partidas multijugador, opciones On-line, una banda sonora con mezclas de temas clásicos del genial compositor italiano Ennio Morricone y un precio de 39,95 Euros hacen de ***S.C.A.R*** un título muy interesante y que conoceréis con mucho más detalle en el próximo número. ■ ***Starless***

## UN RPG DE CONDUCCIÓN

Aunque suene un poco pretencioso, *S.C.A.R.* puede ser considerado posiblemente como el primer CARPG de la historia. La posibilidad de mejorar hasta un total de nueve cualidades del piloto y un equipamiento que supera los 60 artículos (cascos, guantes, botas y monos) y que también afectará al pilotaje, le convierten en el máximo exponente de este nuevo género.

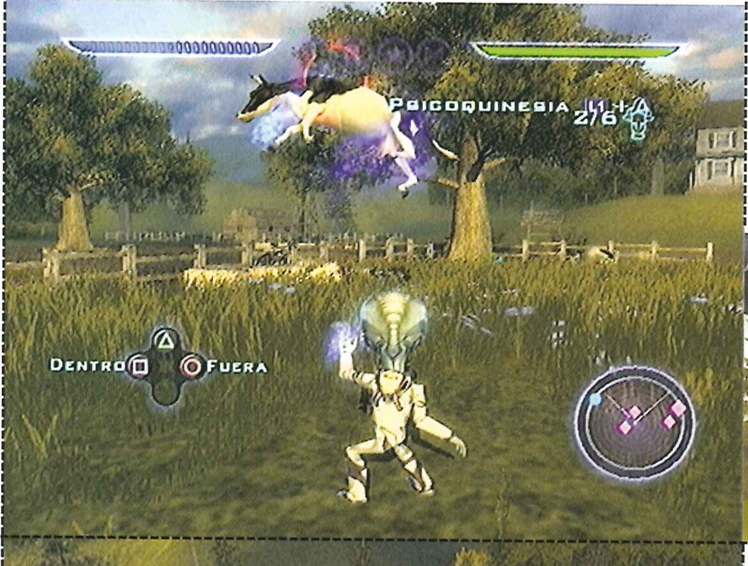



**ON**
Un excelente motor gráfico, la impecable física de los vehículos y un original desarrollo RPG le sitúan entre los mejores del género. Sólo 39,95 Euros

**OFF**
25 vehículos es una cifra algo baja si lo comparamos con el resto de títulos de conducción. Se echan en falta algunos «clásicos» de la marca italiana




S.C.A.R. pondrá a nuestra disposición 25 modelos de Alfa Romeo










La intro está claramente inspirada en el clásico cutre Planet 9 From Outer Space

¡ANIQUILA LA AMENAZA MILITAR!

Crypto podrá montarse en su platillo volante para devastar granjas y ciudades

# DESTROY ALL HUMANS!

## *Siembra el terror en la América de los años 50*

Después de llevar décadas exterminando marcianitos, ahora por fin vamos a tener la oportunidad de formar parte del bando contrario y de meternos en el azulado pellejo de un *alien*. Y todo gracias a **Pandemic Studios**, quienes se han inspirado en la ciencia-ficción de los años 50 para crear una aventura repleta de humor y buenos gráficos, cuyo título (***Destroy All Humans!***) despeja cualquier duda sobre el objetivo del juego. Los creadores de *Mercenarios: El Arte De La Destrucción* ya nos habían demostrado en el pasado su talento a la hora de explotar el motor físico *Havoc*, pero en esta ocasión han dado un paso mas allá para dotar a Crypto, el extraterrestre protagonista, del poder para mover a su antojo cualquier elemento de la pantalla. Coches, camiones, animales, gente... Todo es susceptible de gravitar y ser destruido en esta salvaje incursión alienígena al corazón de la América de 1950. La ambientación es perfecta y los golpes de humor constantes. Crypto desempeñará en el juego muchas de las cosas que se han achacado a los OVNIS, como abducciones, lavados de cerebro y experimentación con animales y humanos. Definitivamente, el juego que volvería loco a Mulder. ■ ***Nemesis***



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 24 DE JUNIO DE 2005

**ON**
El ingenioso uso del motor físico Havoc: podrás hacer volar por el aire todo tipo de cosas, desde camiones y tractores, hasta personas y vacas

Puestos a criticar algo, sólo podemos lamentarnos de que la beta de Destroy se «cuelgue» tanto. En serio, es lo único negativo que hemos encontrado
**OFF**




**CONTROL MENTAL**
Las habilidades telepáticas de Crypto le permiten leer la mente humana, e incluso controlarla. Podrás dormirlos a distancia o distraer su atención haciéndoles bailar «Los Pajaritos».

# Polifonicos

# www.nosolotonos.com

Envía **POL14** +espacio y el código de tu canción favorita al **7808**

Buscatonos: ¿No encuentras tu canción preferidad? Nosotros te podemos ayudar!! Envía POL14 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7808

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90**

*Ejemplo: WAP60 (código imagen) 7494*

## TOP

83731 metal Gear Solid 2
83754 Kingdom Hearts
84290 To Zanarkand
84937 Kill Bill - Silbido
83705 Zelda
84064 Darth Vader Marcha imperial
83737 Dragon Ball Z
83738 Metal Gear Solid
83188 Real Madrid
84936 Kill Bill
84310 Jenova
83739 Final Fantasy
80044 Rocky
82172 Barcelona
83835 Star Wars
84759 Gladiator
84755 Fear of the dark
84724 El bueno, el malo y el feo
84295 Hikari
84320 Aeris
84329 Mazinger Z
84316 Suteki da ne
84436 Centenario Real Madrid
83733 Resident Evil 2
83750 Super Mario Brothers
83714 Street Fighter
80093 Equador
80125 Mortal Kombat
80131 Buffy Cazavampiros
80096 Pulp Fiction
80043 The Terminator
83732 Mortal Kombat
83658 Star Wars
83808 Himno de España
83849 Molinos de viento
84354 Heart of the sword
84570 In My eyes
84699 Highway to hell
84196 Firestarter
84203 Dos gardenias

## novedades

85663 Yo estoy aqui
85634 Tragicomedia
85631 Miedo
85630 Olvidame tu
85264 Nadie me levanta la voz
85263 Pequeñita
85262 Son sueños
85261 Dentro de mi
85278 Shiver
85279 Candy Shop
85280 It´s like that
85281 Giving you up
85669 Tenemos que hablar
85660 Holiday
85661 Crafty
85664 Has aparecido tu

## novedades

85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra
85270 Feeling good
85271 Estoy aqui
85272 Al olvido
85273 Daria mi vida
85274 No te merezco
85275 Un dia de tu vida
85276 No me van a hacer cambiar
85277 Switch
85259 Que soy yo para ti

## cine tv

84067 El Exorcista
83883 Fraggle Rock
84440 El señor de los anillos
80108 Benny Hill
80017 Mision Imposible
80143 La Pantera rosa
84207 El Padrino
84231 Bar coyote
80025 The Simpsons
80498 El fantasma de la opera
85083 Aqui no hay quien viva
83834 La abeja maya
80048 El coche fantastico
80023 Austin Powers
80194 Dirty Dancing Time of Life
84940 Sexo en Nueva York
80065 Friends
84560 Curro Jimenez
84692 Rasca y pica
80074 El equipo A
85219 Volkswagen Golf
80174 Expediente X
84999 CSI Miami
84437 Shin Chan
84233 La historia interminble
80249 Futurama
80014 James Bond
80238 Indiana Jones
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
80091 20th Century Fox
80051 Top Gun
80285 Charlie´s Angels
83648 La familia Munster
84697 CSI Las Vegas
84433 Nos vamos a la cama
84206 Moon river
83884 El principe de Bel air
80195 Angel
80082 La Pantera Rosa
83901 Zorba el griego
80095 South Park
80024 The Matrix
83836 Heidi
84268 Embrujadas
83838 Negrito del Colacao
80336 MacGyver

## cine tv

84696 7 vidas
80294 Flashdance
83866 Bajo del mar
84695 Shrek
84066 Psicosis
83687 This is halloween
80114 Armageddon
85057 Reservoir dogs
83630 Fallen - Pretty woman
84262 Regreso al futuro
84656 Superman
83864 As times goes by
80313 Urgencias
80083 Looney Tunes
80172 Hawaii Five-O
80189 Titanic V2
82054 Ain´t no mountain high enough
85198 Ocean´s eleven
84895 Platoon
84955 Lawrence de Arabia
84729 Lo que el viento se llevo
83644 Infelices para siempre
82876 My Heart Will Go On (Titanic)
80168 Axels Theme
80428 Blade runner
80258 Black Adder
80504 Tiny Toons
80704 Eduardo Manostijeras
80884 Aquarius
80912 Xena Warrior
83837 Cocacola

## disco tecno

85048 Enjoy the silence 2004
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
83814 Satisfaction
85037 Flashdance
84860 Fly on the wings of love
85172 The sound of San Francisco
84605 Shin chan dance
84973 Call on me
84201 Voglio vederti danzare
85121 Bootsy bootsy boom
83228 Samba Adagio
85285 Adagio for strings
85137 Galvanize
85188 Hey boy, hey girl
80153 I Will Survive
84572 Infected
85212 The world is mine
83786 Desenchantee
81664 Children
84926 Despre tine
80642 Enjoy the silence
84263 Traffic
80041 Heaven
84866 Castles in the sky
84958 Magalenha
80067 Belissima

## disco tecno

83580 Weekend
83675 Flight 673
84776 Stripped
85046 Pump it up
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
85626 Saxo
83661 Axel F 2003
80197 Sandstorm
81684 Mundian to bach ke
85056 Just be
85088 Shake that
84929 Stupidisco
84893 Lethal industry
84749 On the move
84861 Just a little more love
85245 Anglia
85194 Southern sun
85195 Pray
82534 El Ritmo De La Noche
80115 Lady
80046 Better off alone
80376 Around the world
80535 Cosmic Girl
83810 Strangelove

## españolas

85161 Perdoname
85069 Antes muerta que sencilla
85670 Eres un enfermo
82935 Noches de bohemia
84997 Valio la pena
85119 Buscate un hombre que te quiera
82652 Fiesta Pagana
84428 Asturias
85662 A toda mecha
85158 Volverte a ver
84642 Angel malherido
82364 Chiquilla
82247 Cannabis
84919 Una foto en blanco y negro
82380 Dame Veneno
84920 Pastillas de freno
84791 La rueca
84993 Precisamente ahora
85148 Quiero ser tu sueño
85252 Nunca volvera
85085 Por que no ser amigos?
82886 Ni más, ni menos
85260 Brujeria
85265 Esto es pá ti
85033 Nada valgo sin tu amor
84216 La costa del silencio
85031 No soy un Bastritboy
85234 No me toques las palmas que me conozco
84904 Hablando en plata
84267 Buleria
85103 Baila morena
82448 Dolores Se Llamaba Lola
82740 Maldito Duende
84918 Camina y ven
85633 El universo sobre mi

## españolas

85233 El informe del forense
82284 Color Esperanza
85667 No me canso
85251 Mi colega de siempre
84981 La casa por el tejado
85136 Se lo que hicisteis
85072 Ahora quien
85021 Al carajo
84826 Dale don dale
85243 Sin noticias de Holanda
85240 Carita morena
85238 Lo que me gusta de ti
83902 Son de amores
84734 Insoportable
83856 20 de enero
83604 Loca
82389 De Que Me Sirve Llorar
85232 Tu me dijiste adios
85254 Tan solo palabras
84760 Obsesion
84942 Con la luna llena
84996 Ella
85134 Whisky barato
85084 Ya no me acuerdo
85113 Dile
85090 Tu no tienes alma
85032 Estoy hecho de pedacitos de ti
85043 Distancia
84995 Un recuerdo que olvidar
84883 Te perdi
84789 Tio vivo
85284 Contigo my baby
85239 Trae paka esa yerba guena
81690 Bye Bye
83598 Mariposa traicionera
83796 La madre de Jose
84090 Tengo

## himnos

83809 Guardia Civil
84606 Himno de Leon
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
84362 Champions League
84489 Els segadors
84494 La internacional
84490 Asturias patria querida
83258 Sevilla F.C.
82190 Betis
84932 Real Sociedad
83477 Himno de Valencia
85034 RCD Espanyol
84492 Himno de Galicia
84487 We are the champions
84896 A las barricadas
84855 Amunt Valencia
84987 Real Zaragoza
84793 A por ellos
84058 Himno Fallero
84049 Scotland the brave
84493 Himno de Andalucia
83931 Numancia
83823 Andalucia
83187 Rayo Vallecano
84048 The flower of Scotland

## exitos de siempre

80726 No woman no cry
80239 Final Countdown
84976 American idiot
84943 Accidentally in love - Shrek 2
80217 Satisfaction
80472 Every breath you take
83885 Numb
84779 Mariacaipirinha
80062 In The End
85156 Get right
85080 Boulevard of Broken dreams
84252 Hey ya
84247 Feel
83584 Bring me to life
84961 Lose my breath
84962 She will be loved
84248 Losing my religion
80150 Bitter sweet symphony
84204 In the shadows
84708 Smells like teen spirit
84519 Left outside alone
83662 Crazy in love
85122 What you waiting for
85075 DJ
84822 Opa opa
80078 Billy Jean
80117 Crawling
84947 Everybody´s changing
85030 My prerogative
84951 Radio
84913 A place for my head
84922 Sick and tired
84754 All the people
85659 Rich girl
85228 Dakota
85213 Stand my ground
81500 Something Stupid
81384 Light my fire
81026 Just like Heaven
80425 Walking on Sunshine
80431 Against All Odds
80918 Holiday
83656 Satisfaction
83921 Layla
84199 Give it away

## reggaeton perreo

85103 Baila morena
85249 Hasta cuando
85150 La gata (palante)
84826 Dale don dale
84760 Obsesion
85629 Gasolina
85145 Pobre diabla
85113 Dile
85632 Yo no soy tu marido
85628 Culo
85242 Provocandome
85257 Me voy pal party
85627 El Latigo
85253 Felina
85211 El baile del pescao
85120 Gata salvaje
85237 Muevete y perrea

# Fondos

*Ejemplo: MMS65 (código imagen) 7808*

Envía **MMS65** +espacio y el código de tu foto favorita al **7808** o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90**

**Conecta** y empieza a **bajar contenidos** ya! Envía **CONFIG3** al **7808** http://wap.nosolotonos.com

Top imágenes




Y Muchos +




Novedades



# MovilJuegos

Envía **JAVA47** +espacio y el código de tu sonido favorito al **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 96**

Novedades



































Top Juegos

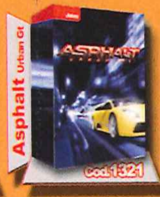


















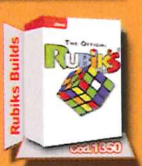






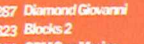










## Y muchos más

- 1287 Diamond Giovanni
- 1323 Blocks 2
- 1853 GPM San Marino
- 2231 Surprise! Jelly
- 1272 Blocks
- 1651 ACB
- 2261 Girls Everywhere
- 1263 Invaders
- 1505 Gem Jam
- 1326 Pub Pool
- 1542 Sex Bomb
- 1018 Rayman 3
- 1324 Buffy Cazavampiros
- 1325 Vans Skate and Slam
- 1229 Connect Four
- 1251 Bamm
- 1285 XFreecell Amanda
- 1709 DRIV3R
- 1005 Prince of Persia
- 1089 Splinter Cell Extended Ops
- 1552 BMW 1 Challenge
- 1091 Block Breaker de Luxe
- 1094 Pandora Tomorrow
- 1801 Turtles
- 1536 Naughty Boys Poker
- 1652 Archanoiz
- 1953 Kamasutris
- 1232 Blade Trinity
- 1846 Kawai Solitaire!
- 1847 Los Profesores
- 1849 Pirates Fortune
- 1850 Quest for Alliance
- 1851 Quest for Alliance II
- 1852 Super Sheriff 2
- 1354 Hugo Ice cave
- 1351 Real Soccer
- 1355 Hugo Follow the Monkey
- 1356 D. Lampkins Trial Challenge
- 1358 Another Brick
- 1353 Hyper Speed
- 1357 Car Racer
- 1327 Pub Darts
- 1322 Vijay Singh Pro Golf 2005
- 1951 Predator
- 1181 Turbo Camels
- 1182 Scooter Lovers

Los + Pedidos








# Movil Temas

Envía **TEMA7** +espacio y el código de tu tema favorito al **7494**




Y muchos más

- 2113 Perros
- 2254 Gatos
- 2131 Delfines
- 2122 Oso polar
- 2130 Monos

# X Messenger

Envía **JAVA33** +2269 al **7808**

Descargatelo y Chatea!!

Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el móvil



# Sonibromas

Envía **POL48** +espacio y el código de tu sonido favorito al **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90*

*solo para codigos numericos

## Top Sonibromas Y Sonidos

| | |
|---|---|
| 77166 | Doctor Maligno |
| 77251 | Mensajeeeeeeeeeeeee |
| 77158 | Darth Vader |
| 77281 | Cogelo |
| 77287 | Coge el telefono que esta sonando |
| 77339 | Tienes un mensaje nuevooooooo |
| 77437 | Cogelo |
| 77176 | Españoles Franco ha muerto |
| torrente | Torrente |
| 77128 | Vaa tia vaa |
| 77253 | Soy movil |
| 77256 | Uuu que es eto? |
| 77269 | Chinita ven aqui |
| 77123 | Que alguien me coja! |
| 77194 | Aqui llega torrente |
| 77301 | Cogelo que te voy a dar dos yoyas |
| 77116 | R2D2 |
| 77121 | Es tu jefe no lo cojas |
| 77005 | Sonido THX |
| 77446 | Son tus amigos pa |
| 77450 | Coge el telefonoooooo |
| aznar | Aznar |
| 77018 | Teléfono antiguo |
| 77045 | Harley Davidson |
| 77000 | 20th Century Fox |
| 77148 | Te llama la guardia civil |
| 77439 | Te estas haciendo una manolilla? |
| 77405 | Descuelga os quiero |
| 77443 | Es navidad coge el telefono |
| 77326 | Estamos trabajando en ello |
| 77032 | Pepsi años 50 |

## Sonibromas

| | |
|---|---|
| 77247 | Un poquito de por favor |
| 77435 | Osea te cojo el telefono |
| 77178 | Cuñaaaaao |
| 77048 | Sirena de policia |
| 77002 | Grito de Tarzan |
| 77594 | Avanti |
| 77419 | Por dios trata de cogerlo |
| 77147 | A tomar una copita |
| 77481 | Coge ya el móvil! |
| boris | Boris |
| risa | Carcajada |
| pocholo | Pocholo |
| 77196 | Tienes un mensaje nuevo |
| 77143 | Descuelga cobarde |
| risita | Cuñaaaaao |
| 77650 | Cerco policial |
| 77451 | Soy yo el movil |
| 77254 | Si sueno pues me coges... |
| papuchi | Papuchi |
| 77188 | Arranca llevo manos libres! |
| 77484 | Estan llamando a nuestro móvil |
| 77636 | Es increible que te suene el móvil |
| 77472 | Que soy el telefono cogerme! |
| 77222 | Pedos y eruptos |
| 77407 | Descuelga el telefono cuñaaaoooo |
| 77639 | Ir para nada es tonteria.. |
| 77441 | Es tu jefe para tocarte los huevos |
| 77637 | Me esta poniendo |
| 77334 | Grito de Tarzan |
| 77227 | Cantando en la ducha |
| 77126 | Hombre malo de la pradera |

## Sonibromas

| | |
|---|---|
| 77257 | Manolo cabeza webo |
| 77420 | Trata de arrancarlo Carlos |
| 77452 | Po favó coge el telefono |
| 77421 | Arrás aprieta tecla 1 arrás |
| 77479 | Risa bebe |
| 77252 | Septimo de caballeria |
| 77299 | Cogelo Jesus que es tu cuñaaao |
| 77595 | Coge el telefono! |
| 77122 | Hola, hay alguien? |
| 77177 | Se me escucha o no? |
| 77642 | El telefono es mi tesoro |
| 77485 | Carabirubi |
| 77300 | Cuñaaaaao |
| 77199 | Pescao es mu rico |
| 77160 | Himno Republicano |
| 77483 | Gallina imitando Formula 1 |
| 77470 | Pajaro loco |
| 77477 | Tenemos una llamada |
| 77454 | Cogelo por dios! |
| 77146 | Fuego en la pradera |
| 77440 | Churrupailla o ñogo ñogo? |
| 77427 | Cucurrucu coge el telefono |
| 77321 | Borracha |
| 77414 | Nos vamos de fiesta |
| 77319 | Risa maligna |
| 77438 | Si no lo coges te dan |
| 77643 | Quieres montarme el pollo por tlf |
| 77453 | Coge el telefono que me da la risa |
| 77422 | Te llama una tia cojonudisisima |
| 77317 | Riiiing riiiiiiing |
| 77272 | Rapeando |

## Sonibromas

| | |
|---|---|
| 77259 | Esta sonando mi telefono |
| 77223 | Formula 1 |
| 77119 | Bebe gracioso |
| 77117 | Musica del No-do |
| 77105 | Toque militar |
| 77224 | El bueno, el malo y el feo |
| 77063 | Burro |
| 77217 | Gatito |
| 77068 | Chimpance excitado |
| 77058 | Pedo |
| 77064 | Caballo relinchando |
| 77038 | Pistola 9 mm |
| 77114 | Vacas |
| 77151 | Imitando sonido movil |
| 77047 | Sirena de barco |
| 77052 | Erupto bruto |
| 77091 | Risa de Thriller |
| 77098 | Perro gruñiendo y ladrando |
| cristal | Cristal que se rompe |
| 77074 | Gallo cacareando |
| 77006 | Gemidos |
| 77118 | Tirando de la cadena del vater |
| 77016 | Codigo morse |
| 77075 | Gallo |
| 77093 | Lobo |
| 77062 | Buho |
| radio | Tuning radio |
| 77078 | Gato maullando |
| 77010 | Gemidos 2 |
| 77036 | Tormenta |
| 77096 | Leon rugiendo |
| 77060 | Risa tonta |
| 77065 | Caballo |
| 77066 | Cerdo |
| 77079 | Gato ronronea |
| 77077 | Gato enfadado |
| 77113 | Rana |
| 77107 | Louis Amstrong |

## Sonibromas

| | |
|---|---|
| 77225 | Tonos ritmicos |
| 77059 | Risa malvada |
| 77011 | Beso |
| 77009 | Gemidos rapidos |
| 77099 | Lobo 2 |
| raro | Raro, raro, raro...... |
| 77221 | Mosquito |
| 77108 | Lobo 3 |
| 77094 | Lobo triste |
| 77076 | Galope de caballo |
| 77083 | Vaca |
| 77088 | Jaguar |
| 77049 | Bocina de tren |
| 77015 | Morse SOS |
| 77030 | Intel inside |
| 77037 | Trueno |
| 77021 | Burbujas |
| 77012 | Ondas |
| 77003 | Good morning Vietnam |
| 77102 | Ruidos de jungla |
| 77103 | Perro ladrando |
| 77189 | Grito tiroles |
| 77219 | Música de miedo |
| 77106 | Cazando al pavo |
| 77110 | Vaca 2 |
| 77044 | Frenazo |
| 77035 | Cristal que se rompe |
| 77090 | Tigre |
| 77080 | Indios americanos |
| 77084 | Oso |
| 77087 | Loro |
| 77095 | Insectos volando |
| 77100 | Pajaro de jungla |
| 77097 | Música militar americana |
| 77053 | Estornudo |
| 77070 | Elefante |
| 77072 | Focas |
| 77025 | Reloj de cukoo |









La mejora gráfica es simplemente espectacular. Los vehículos y los escenarios son mucho más detallados y vistosos



COMPAÑÍA: EMPIRE
DESARROLLADOR: EUTECHNYX
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

# BIG MUTHA TRUCKERS 2

## *Los gigantes de la carretera vuelven a quemar el asfalto*

Animados por las excelentes ventas de *Big Mutha Truckers*, nada menos que un millón de unidades en todo el mundo, **Empire** ya tiene preparada la segunda entrega de su saga camionera. Las grandes novedades que vamos a encontrar en la segunda parte se centran sobre todo en la mecánica de juego y en una importante mejora en el apartado gráfico. Mucho más *arcade*, ***Big Mutha Truckers: Truck Me Harder*** apuesta por el espectáculo más salvaje y por un mayor protagonismo de la policía y las persecuciones. Ahora tendremos que demostrar nuestra maestría al volante evitando controles... y también no evitándolos y buscando causar la mayor cantidad de destrozos posibles. Imaginar el caos que organiza una mole de varias toneladas, a toda pastilla, chocando contra unos pobres coches patrulla. Aunque sea un choque a todas luces desigual, son tantos los encontronazos que tarde o temprano acabarán por cazarnos. En esta entrega hay más rutas y atajos entre las cinco ciudades del juego y también más objetivos para hacer entretenidas nuestras rutas. Los pintorescos personajes que salpicaban la primera edición se han multiplicado y ahora son nada menos que 30. Negociar con habilidad y aprovechar cada viaje para obtener dinero extra serán algunas de las claves del juego. Apuestas, encargos especiales y otras muchas variantes, serán básicas para poder mejorar nuestro vehículo con los cientos de extras presentes en esta edición. Para terminar, se ha potenciado la banda sonora al máximo y podremos deleitarnos con una radio que aguarda una suculenta selección de temas. El complemento ideal para este salvaje juego. ■ ***De Lúcar***

**«EN ESTA ENTREGA TENDRÁN MUCHA IMPORTACIA LOS DESTROZOS»**

### POLICÍA

Uno de los alicientes de esta nueva entrega es la mayor presencia de policía en la carretera. Incordiar, incordian, pero sus opciones de parar un camión de decenas de toneladas con unos cuantos coches patrullas es, como mínimo, un reto muy complejo. Lo más normal es que salgan volando.

**ON**

El apartado gráfico ha sufrido una importante mejora y ahora sí es un verdadero espectáculo. También es mucho más divertido y frenético




**OFF**

Los choques son tan constantes que hay momentos en que el juego amenaza con convertirse en un Burnout con camiones

# MADAGASCAR

## *Rebelión en el Zoo... ¡Cuidado con las fieras!*

Alex, Marty, Gloria, Merman e incluso los pingüinos podrán ser controlados por el jugador

La llamada de la selva ha despertado la curiosidad de algunos animalitos del Zoo de Nueva York. Quieren conocer sus orígenes, saber cómo viven los de su misma especie en un hábitat propicio para las «salvajadas»... Y han decidido abandonar su cautividad para emprender un largo viaje hacia Madagascar. Un ingenioso argumento con personajes carismáticos recreados a base de una estética aparentemente «caricaturesca» (compárese la fiera de *El Rey León*, con el melindre Alex) que acaparará las salas de cine este próximo 17 de junio. Con estas premisas cinematográficas, **Activision** adapta la película de **Dreamworks** a **PlayStation 2** respetando tanto el hilo argumental, como el simpático *look* del largometraje. Fuga del Zoo de *Central Park*, travesía en barco y llegada a Madagascar. Parece un viaje contratado por una agencia de viajes... Pero las cosas se complicarán y el jugador deberá ayudar a Alex el león, Gloria el hipopótamo, Merman la jirafa, Marty la cebra, y los escurridizos pingüinos a superar los desafíos que les depararán los 11 niveles de la aventura. Para ello, deberás controlar por turnos a cada uno de ellos con el fin de poder progresar, ya que poseen habilidades diferentes que les harán más aptos para afrontar determinados retos. Además, según progreses en el juego los animalitos irán adquiriendo más experiencia y nuevos movimientos de ataque que les harán aún más fieras. ■ ***Anna***



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **TOYS FOR BOB**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
FORMATO: **CD-ROM**
VERSIÓN: **NTSC**
JUGADORES: **1**
FECHA APARICIÓN: **3 JUNIO 200**



**ON**

El look caricaturesco de la película ha sido trasladado al videojuego. Controlar a los cuatro personajes y pingüinos es toda una diversión

Esperemos que la versión final haya incluido textos y doblaje al castellano. Parece que no han incorporado secuencias de la película...

**OFF**







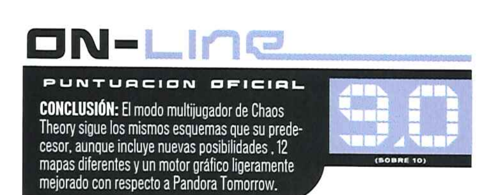

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2-4
MODALIDADES ON-LINE: 3




# SPLINTER CELL CHAOS THEORY

## *Espías y mercenarios vuelven a enfrentarse en PS2*

Tras el éxito del modo multijugador presentado con *Pandora Tomorrow*, era predecible que la tercera entrega de *Splinter Cell* contase con un modo de juego similar. Creado por un grupo de programación diferente al del modo Historia (como en el caso de *Ghost Recon 2*), el modo *Multiplayer* está a la altura del de Historia, aunque su *engine* gráfico no es comparable ya que es superior en calidad al presentado por el mismo modo en *Pandora Tomorrow*. En ***Chaos Theory*** tendremos a nuestra disposición un total de 12 escenarios, tres modalidades de juego, un máximo de cuatro jugadores y dos diferentes equipos a elegir. Por si aún no conocías las posibilidades On-line de la saga de **UbiSoft**, te diremos que lo más importante es que el bando de los espías *shadownet* se comporta igual que Sam Fisher, mientras que el de los mercenarios posee una perspectiva en primera persona, un rifle y nuevos *gadgets* para defenderse. El modo On-line de ***Chaos Theory*** es, sin duda alguna, mucho más que un simple extra en uno de los mejores juegos de **PS2**. ■ ***Doc***

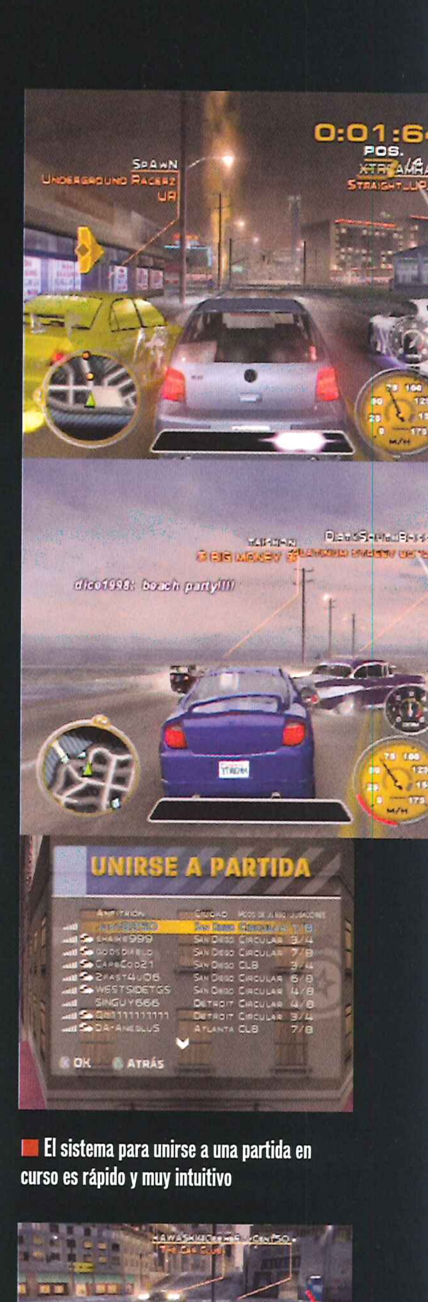


**ON-LINE**

PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** El modo multijugador de Chaos Theory sigue los mismos esquemas que su predecesor, aunque incluye nuevas posibilidades, 12 mapas diferentes y un motor gráfico ligeramente mejorado con respecto a Pandora Tomorrow.

**9.0** (SOBRE 10)




■ El sistema para unirse a una partida en curso es rápido y muy intuitivo



■ El modo Circular sirve para presumir del aspecto y las posibilidades de nuestra máquina

# ON-LINE

*Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red*

# MIDNIGHT CLUB 3
## DUB EDITION

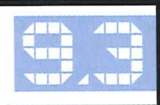
### *Vuelve el primer simulador con posibilidades On-line*

Después de estrenar la red de juego On-line para **PS2** con el primer título de conducción con dichas posibilidades, **Rockstar** San Diego nos brinda la oportunidad de participar en todo tipo de carreras contra jugadores de cualquier parte del mundo con ***Midnight Club 3: Dub Edition***. Si te gusta demostrar tu habilidad al volante y, sobre todo, tu sentido artístico y «tunero» al resto del mundo, éste es tu juego. Podrás participar contra un máximo de siete jugadores en siete diferentes modos: Circular (sin objetivos, para presumir de *Tuning*), Ordenada, Circuito, Capturar la Bandera, Tocar, Pintar y Carrera de Pista. La experiencia On-line es completamente idéntica a la de jugar contra la CPU, ya que no observaremos ningún cambio gráfico y, lo que es más importante, ralentización ni salto en su *frame rate* (incluso jugando contra el máximo de oponentes). Eso sí, para disfrutar al máximo de la experiencia On-line del juego será indispensable invertir varias horas en el modo Historia para mejorar, por dentro y por fuera, nuestro vehículo; de lo contrario, seremos el objetivo de las burlas de los demás jugadores. ■ ***Doc***

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: TECLADO USB
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: EXCELENTE
NÚMERO DE JUGADORES: 1-8
MODALIDADES ON-LINE: 7

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** La experiencia adquirida con Midnight Club II ha permitido a Rockstar San Diego crear el simulador de conducción en Red más divertido y con más posibilidades del mundo On-line para PlayStation 2.



9.3

PlayStation 2 Revista Oficial - España

## TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad




01 TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO




02 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
COMPAÑÍA: ROCKSTAR
MODO ON-LINE INCLUIDO




03 KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




04 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
COMPAÑÍA: UBISOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO

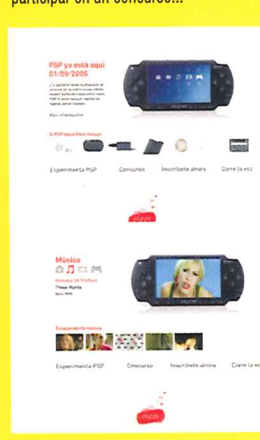


05 CALL OF DUTY: FINEST HOUR
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO

## LA WEB DEL MES:

**http://www.yourpsp.com**

Junto al anuncio oficial del lanzamiento de **PSP** en Europa, **Sony C.E.** ha creado una página en la que podrás ver las posibilidades de la portátil, participar en un concurso...





COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: CONDUCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
CIRCUITOS: 16 + 3
PILOTOS: 85
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 186 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://es.playstation.com

# MOTO GP 4

## *Namco nos devuelve el motoci... no más intenso*

Elegir el mejor juego de conducción sobre cuatro ruedas plantea cuando menos serias dificultades, por no decir que es imposible. Con el motociclismo no sucede lo mismo. Desde la aparición en **PS2** de la primera entrega, allá por el año 2001, *Moto GP* ha sido el juego de cabecera de todo buen aficionado al mundo de las motos. Los diferentes títulos de la saga de **Namco** fueron perfeccionando y actualizando el programa pero ciñéndose siempre a la categoría de Moto GP y dejando a un lado las cilindradas menores. A la cuarta va la vencida y por fin tenemos acceso a las categorías de 125cc y de 250cc. Esto supone un apetitoso incremento de las opciones. La oferta se ha ampliado de un plumazo hasta los 85 pilotos (y sus máquinas) con los que contaba el Campeonato del Mundo de Motociclismo de 2004. Las licencias oficiales cedidas por *Dorna Sports* se corresponden al año pasado, pero tampoco nos vamos a quejar ahora que por primera vez tenemos la competición al completo. A los habituales de los últimos tiempos en la máxima categoría, Rossi, Gibernau, Checa, Biaggi, etc., se unen jóvenes hambrientos de triunfos como el mismísimo Pedrosa, Barberá, Elías, Pablo Nieto o Lorenzo. Los aficionados más veteranos también podrán recordar tiempos pasados con algunas grandes leyendas de los años 80 y 90, como Doohan, Rainey, Schwantz o el malogrado Daijiro Kato. Nombres aparte, la principal novedad radica en las diferencias en el control de las motocicletas según la categoría a la que pertenezcan. Las de 250cc y, especialmente,



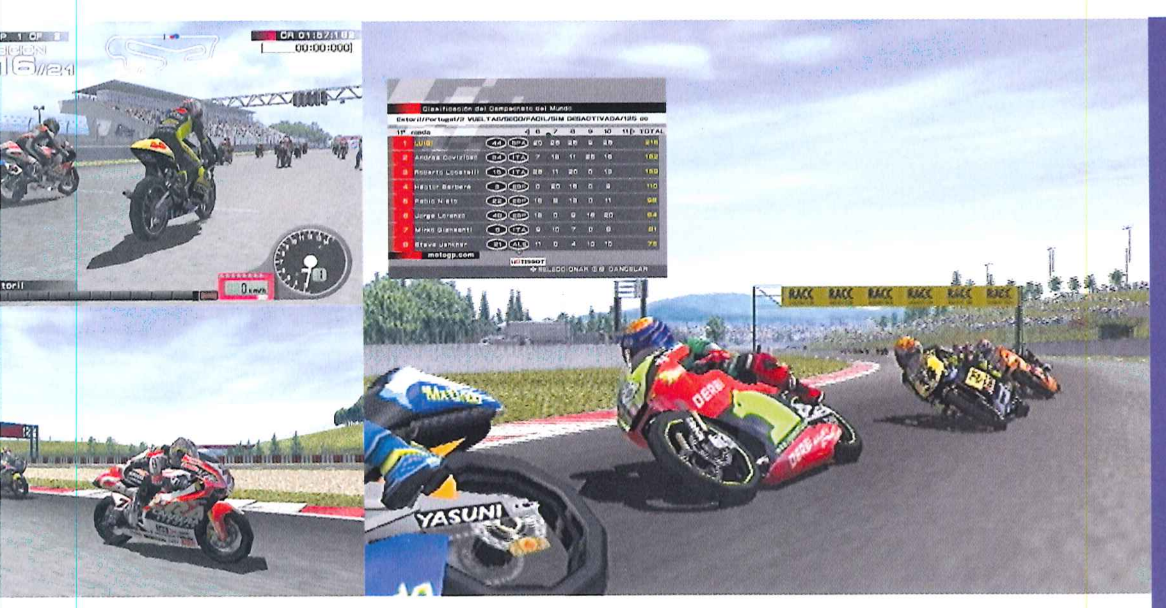


**DESAFÍOS**
De los 100cc de *Moto GP 3* hemos pasado a los 125cc actuales. Las pruebas en las que debemos evitar derribar unos conos de señalización son probablemente las más exigentes.

**«ARCADE Y SIMULACIÓN EN LA DOSIS JUSTA. EN MOTO GP 4 TIENEN CABIDA DIFERENTES PERFILES DE USUARIO»**



Las caídas son parte del oficio, por suerte aquí no hay lesiones



## ENTRENAMIENTO

Se divide en dos partes: básicos y aplicación. En la primera hay doce lecciones donde adquirir las nociones mínimas para dominar la técnica de conducción, especialmente en las curvas. Después veremos las diferencias de pilotaje según la cilindrada del motor y aprenderemos a correr con la ayuda de frenos activada o bajo condiciones meteorológicas adversas.



## «TRAS DOS AÑOS DE ESPERA DESDE LA ÚLTIMA ENTREGA, MOTO GP VUELVE CON MÁS ARGUMENTOS QUE NUNCA»

las de 125cc permiten frenar mucho más tarde de lo que estábamos acostumbrados en *Moto GP* y no tienen los mismos problemas de derrapaje, de modo que cambia notablemente el tipo de conducción según optemos por unas u otras. En el nuevo modo Entrenamiento, además de aprender el manejo básico de las motos, veremos claramente todas estas diferencias, así que es aconsejable darse una vuelta por él antes de acometer retos mayores. Una línea sobre el asfalto nos indicará la trayectoria óptima a seguir, y su color el mejor momento para acelerar (azul) o frenar (rojo). Además una moto fantasma nos sirve de guía para facilitarnos el aprendizaje. Si se quiere disfrutar plenamente del juego se impone activar la simulación. Sin ella, las carreras transcurren libres de sobresaltos y nuestra superioridad sobre el resto de los rivales se nos antoja demasiado evidente. La simulación es mucho más exigente pero a la vez más gratificante una vez adquiridas las habilidades oportunas. No podremos considerarnos verdaderos pilotos si no nos atrevemos con ella. Tampoco debemos olvidarnos de los desafíos, 125cc, que dan vida extra al juego y que enganchan desde el primer momento. Los hay para todos los gustos; recorrer tramos de circuito en un tiempo límite, pararse en zonas de frenado, batir en un mano a mano a diversos rivales, maniobrar entre conos de señalización, batir tiempos en el modo Contrarreloj o terminar primero en determinadas carreras. A medida que los superemos nos veremos recompensados con fotos, secuencias de vídeo, fondos de pantalla para el juego



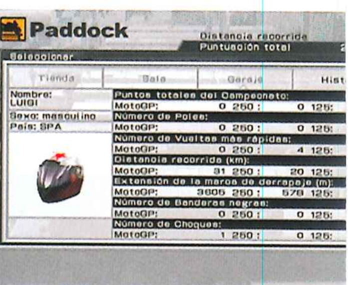

La vista subjetiva a través del casco sustituye a la que mostraba parte del cockpit de la motocicleta. Preferíamos la anterior pero la sensación de velocidad es la misma

# «NOS ENCONTRAMOS ANTE EL MEJOR JUEGO DE MOTOCICLISMO DE PLAYSTATION 2»













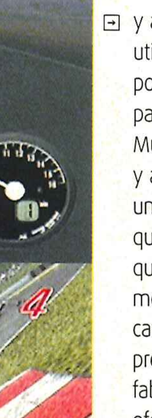
## MUNDIAL AL COMPLETO

Desde los inberbes Jorge Lorenzo (17 añitos) o Héctor Barberá hasta «abuelos» como Barros, Biaggi o el propio Sete Gibernau, que superan de largo la treintena, tienen su lugar en la parrilla de *Moto GP 4*. Es la pimera vez que podemos contar con todas las categorías y sus respectivos pilotos. También hay espacio para leyendas como Mick Doohan y su Honda NSR500, todavía dispuestos a dar una última lección.

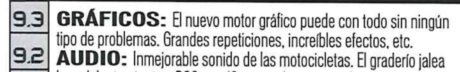








y alguna que otra curiosidad, como la de poder utilizar el *safety car* para darnos un singular garbeo por los circuitos. Como la temporada es la del año pasado, los circuitos pertenecen también a 2004. Mugello, Assen, Donington, Jerez, Valencia, Catalunya y así hasta los 16 que completan el campeonato. Con un poco de paciencia seremos obsequiados con algún que otro circuito más (Suzuka o Paul Ricard) de los que actualmente están fuera del calendario. En el modo temporada lo más interesante es partir en la categoría de 125cc y paulatinamente mejorar las prestaciones de nuestra moto. Según progresamos el fabricante nos ofrecerá un nuevo motor, frenos más efectivos, mejoras en el chasis o un rediseñado carenado por poner varios ejemplos. Si aprovechamos estos avances podemos soñar con acceder a las siguientes categorías. Participando en cualquiera de los modos de juego obtenemos puntos que podemos canjear en el *paddock* por las recompensas ya reseñadas o utilizarlos para comprar los diferentes pilotos. Técnicamente el programa es impecable y el nuevo motor gráfico es excepcional. El gran trabajo de brillos y reflejos en motos y casco, un acoplamiento de los pilotos sobre sus máquinas idéntico al real y un efecto de lluvia prodigiosamente recreado (y terriblemente peligroso) nos conducen a afirmar sin temor que estamos ante la mejor entrega de *Moto GP*, y eso ya es decir mucho. ■ ***Molokai***




**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Tres categorías, triple entretenimiento.
[+] La velocidad y el control de las motos, sensacionales.
[-] Finalmente no hay opciones On-line.
[-] Que hayamos tenido que esperar dos años desde Moto GP 3.

3+

9.3 **GRÁFICOS:** El nuevo motor gráfico puede con todo sin ningún tipo de problemas. Grandes repeticiones, increíbles efectos, etc.

9.2 **AUDIO:** Inmejorable sonido de las motocicletas. El graderío jalea los adelantamientos. BSO con 10 temas de corte similar.

9.4 **JUGABILIDAD:** Acelerar, frenar, desplazar el peso para ganar adherencia... Una recreación de la física sin precedentes.

9.4 **DURACIÓN:** Nuevo Entrenamiento, más desafíos y tres campeonatos en vez de uno. Hay material para acabar extenuado.

**PUNTUACIÓN OFICIAL**

**CONCLUSIÓN:** La adición de las categorías de 125cc y 250cc multiplica las posibilidades del juego que, por otro lado, sigue mejorando y puliendo los aspectos técnicos. Estamos ante el mejor programa de motociclismo visto hasta la fecha.




PlayStation.2

# GOD OF WAR

## *La mayor Odisea jamás relatada en PlayStation 2*




COMPAÑÍA: SCEA
DESARROLLADOR: SCEA SANTA MÓNICA
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 17
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 453 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://es.playstation.com

El nombre del juego que nos ocupa ha estado rondando por el panorama del videojuego durante bastante tiempo. Incluso ha hecho acto de presencia en varias ferias internacionales. Sin embargo, para ser sinceros, nadie le había prestado demasiada atención a esta producción de los estudios que **Sony** tiene en Santa Mónica. No ha sido hasta que hemos contado con una versión casi finalizada entre manos cuando nos hemos dado cuenta de lo genial de este título. Al igual que otros juegos anteriores como *Rygar* (con el que ***God Of War*** comparte también parte de la mecánica e incluso el sistema de los combates) en esta ocasión los programadores han utilizado como punto de partida para el argumento la mitología clásica, más concretamente la griega. Por nuestra pantalla desfilarán dioses, semi-dioses, héroes y toda la fauna propia de estos relatos. Sin embargo, la parte poética y bucólica ha sido suprimida y todo nos remite a un mundo

**En el desierto, Kratos se encontrará con las peligrosas sirenas. Su personalidad no tiene nada que ver con la de la cándida Ariel de «La Sirenita»**

**El momento en el que nos daremos cuenta de lo genial que es God Of War será durante el primer enfrentamiento contra Hydra en el barco**



oscuro y violento, donde los pobres humanos no son más que unas marionetas en manos de los seres superiores. Sangre a borbotones, una gran dosis de violencia (en este caso completamente justificada) e incluso cierto contenido erótico inédito hasta la fecha en los juegos de **Sony C.E.** hacen de esta experiencia algo sólo recomendable a mayores de edad. Dentro de este opresivo ambiente, el héroe (por llamarlo de alguna manera) tenía que ser alguien como Kratos, un cruel general de Esparta que se ve obligado a pagar por sus crímenes ayudando a los dioses del olimpo a acabar con un hermano descarriado: Ares, el dios de la guerra. Pero no penséis que este loable objetivo hará que Kratos cambie su personalidad, seguirá siendo implacable y no tendrá ningún aprecio por la vida de los demás, a no ser que pueda obtener algo a cambio. Siguiendo la estela del ya mencionado *Rygar* o de la saga *Devil May Cry*, pero dando una nueva vuelta de tuerca a la fórmula, ***God Of War*** es una aventura de acción en tercera persona con grandes dosis de acción y un sistema de combates tan divertido, accesible y complejo a la vez que deja en ridículo a algunos juegos de lucha. Como arma principal, Kratos cuenta con dos espadas unidas por cadenas a su cuerpo con las que podrá efectuar de forma muy intuitiva todo tipo de *combos*, y además será capaz de ir aprendiendo nuevos movimientos a medida que adquiera las «orbes» que irán dejando los enemigos al morir. Además, cinco poderes divinos distintos y la posibilidad de transformarse en una especie de «súper guerrero espartano» añaden formas de acabar con los rivales. Pero, sin duda, lo mejor es la diversidad de «ataques finales» que efectuaremos cuando los enemigos se encuentren dañados, y que pondrán a prueba nuestra habilidad

**«LA CANTIDAD DE FORMAS DE ACABAR CON LOS ENEMIGOS APORTA VARIEDAD»**

## LOS DIOSES Y YO

A lo largo de la aventura, el bueno de Kratos encontrará una serie de «altares» que rinden honor a alguna de las divinidades de la antigua Grecia. Al llegar a ellos se nos propondrá una prueba (como acabar con un número determinado de enemigos) y al superarla seremos recompensados con un devastador poder que, además, podremos ir potenciando a medida que consigamos orbes. Poseidón, Medusa, Zeus, Artemisa y Hades (este último es el más espectacular) son los protagonistas de estos útiles ataques.

Los pobres inocentes que se vean envueltos en las batallas no saldrán muy bien parados. Kratos no respeta a nadie a la hora de pelear...




La mirada de Medusa dejará de piedra a los rivales de Kratos...

Este es el mapa del territorio que deberemos recorrer en nuestra odisea por acabar con Ares, dios de la guerra. Del Mar Egeo al Desierto de las Almas Perdidas pasando por el Templo de Pandora, un mundo por descubrir

con el mando de mil y una formas. El inteligente diseño de los niveles (nada de ir de un punto a otro matando a todo lo que se mueva) nos propondrá una situación diferente a cada momento, y los *puzzles* también entran en escena para obligarnos de vez en cuando a devanarnos los sesos. Para ser un juego de acción, la variedad es insuperable, y la intensidad del desarrollo no deja un momento al aburrimiento. Una cámara de lo más cinematográfica (al principio puede molestarnos el hecho de no poder mover el punto de vista a voluntad, pero pronto nos acostumbraremos) muestra la mejor recreación de una arquitectura clásica nunca vista antes en consola alguna. Bellos y gigantescos escenarios sin una sola carga entre ellos se hallan poblados por criaturas mitológicas imponentes tanto por su aspecto como por su diversidad de movimientos y ataques, y una hora de las mejores secuencias de vídeo acentúan los momentos álgidos de la historia. Puede que no tenga tanto nombre como otros, pero ***God Of War*** viene de la nada para escalar hasta lo más alto de **PlayStation 2**. ***Dani3po***

## LOS RESPONSABLES DE TODO ESTO

El juego que nos ocupa ha sido desarrollado por el estudio de programación que **Sony** América tiene en Santa Mónica, California. A pesar de que su anterior producción, ***Kinética*** (un *arcade* de conducción similar a *Extreme 6*), pasó con más pena que gloria, en los últimos dos años medio mundo ha estado con la vista puesta en ellos y en el desarrollo de este ***God Of War***. David Jaffe, Director Creativo, es el cerebro de este prometedor grupo de desarrollo.

### GOD OF WAR

| | |
|---|---|
| 9.7 | **GRÁFICOS:** Junto con GT4 y MGS3, nos encontramos ante la cumbre de la perfección técnica y artística. |
| 9.4 | **AUDIO:** La banda sonora se halla a la altura de las mejores producciones de cine, así como las voces. |
| 9.5 | **JUGABILIDAD:** Nunca habíamos visto un desarrollo tan intenso, divertido y variado en un juego de acción. |
| 9.5 | **DURACIÓN:** Superior a la media en este género, incorpora además una tonelada de interesantes extras. |

18+

**PUNTUACION OFICIAL**

**CONCLUSIÓN:** Aún es pronto para vaticinar si estamos llegando al techo tecnológico de PS2, pero desde luego juegos como God Of War hacen que nos preguntemos si puede crearse algo mejor. Sólo su diversión se equipara a semejante despliegue.

**9.6** (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España


MASHED
XXL
29,95 €
12+
@*!
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
EMPIRE INTERACTIVE
supersonic
Virgin PLAY
www.virginplay.es

## «LA COSECHA DE JUEGOS STAR WARS DE ESTE AÑO ESTÁ SIENDO INMEJORABLE: LEGO SW, KOTOR II, REBEL COMMANDO Y AHORA ESTE EP.III»



















El modelado y la animación facial de Anakin esta «clavada». Con Obi-Wan no han tenido tanta fortuna



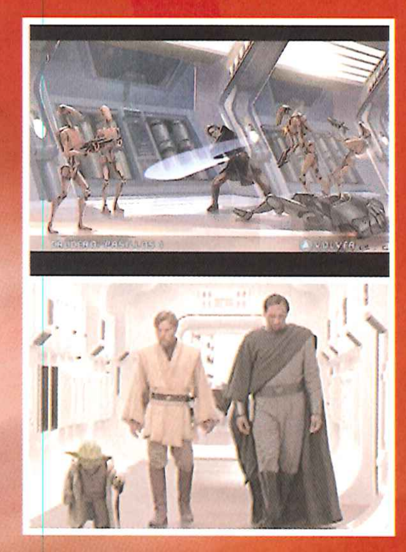

COMPAÑÍA: LUCASARTS
DESARROLLADOR: THE COLLECTIVE
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1/2
MISIONES: 17
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 66 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.lucasarts.com

The Collective ha creado los más impresionantes combates con sable láser vistos hasta ahora en consola

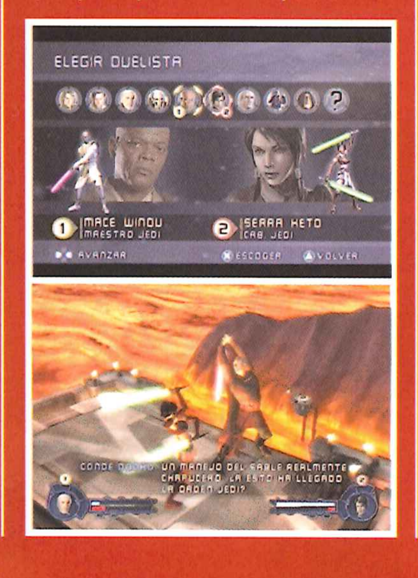
## DISFRUTA DEL ESPECTÁCULO

A medida que el jugador progresa en ***La Venganza De Los Sith***, va teniendo acceso a un mayor número de extras, como ilustraciones, nuevos modos de juego (incluyendo misiones protagonizadas por Yoda o Grievous) y secuencias del filme. La misión 17 podría considerarse un extra más, ya que enseña qué habría pasado si Anakin hubiera vencido en Mustafar.




## DIVERSIÓN PARA 2 JUGADORES

Aunque el modo Historia de ***La Venganza De Los Sith*** es para un único jugador, otro usuario puede unirse a «la fiesta» en dos modos multijugador que van «engordando» a medida que se avanza en la aventura central. Podrás combatir contra un amigo en un *Versus* con 9 personajes (¡incluido Darth Vader!) o participar en 4 pruebas del modo cooperativo.




## UN BONUS MUY ESPECIAL

Salir victorioso de la misión 17 desbloquea el extra más sorprendente de todo el juego: la quinta misión de bonificación. Ésta consiste, ni más ni menos, que en el memorable duelo entre Darth Vader y Obi-Wan Kenobi en los pasillos de la Estrella de la Muerte. No es la primera vez que lo vemos en un videojuego... ¡Sólo que ahora controlarás a Darth Vader!






# LA VENGANZA DE LOS SITH

## STAR WARS EPISODIO III

### *Un viaje sin retorno hacia el ocaso de la orden Jedi*

Más que una simple adaptación de la película, este juego es una de las más fidedignas recreaciones del universo *Star Wars* vistas en consola. Lo tiene casi todo: magníficos gráficos, el uso de la Fuerza de *Jedi Knight* y la jugabilidad y la acción sin concesiones de *Jedi Power Battles*. Le faltan los espectaculares combates aéreos de la saga *Rogue Squadron* y la profundidad de los *KOTOR*, pero la obligación de seguir la trama del *Episodio III* ha acotado las horas de juego mucho más de lo que nos habría gustado. En ***La Venganza De Los Sith*** seguirás paso por paso el descenso a los infiernos del joven Anakin Skywalker hasta convertirse en Darth Vader, la caída de los *Jedi* y la ascensión de Darth «Palpatine» Sidious como emperador de la galaxia. A través de 17 misiones, el jugador va alternando el control de los dos personajes centrales del filme, Anakin y Obi-Wan, cada uno de ellos dotado de un estilo específico a la hora de utilizar el sable láser y La Fuerza. El violento Anakin es la potencia desatada y a medida que se adentre más en el lado oscuro irá adquiriendo poderes *Sith*. En el polo opuesto, Obi-Wan, más técnico con el sable láser y capaz de nublar la mente de sus adversarios. La mecánica *beat'em-up* de esta producción de **The Collective** recuerda a *Jedi Power Battles*, pero va mucho más allá, utilizando todos los botones del *pad* de **PS2** para realizar golpes y habilidades extraídas de las dos trilogías *Star Wars*. Podrás lanzar el sable láser y utilizarlo para abrir puertas y paredes como si fueran mantequilla, arrojar objetos sobre tus enemigos mediante la Fuerza y desarrollar espectaculares *combos* que irán engordando tu lista de movimientos a medida que sumes experiencia en el combate. Intenso, gráficamente deslumbrante y muy divertido de jugar, ***La Venganza De Los Sith*** sólo tiene un defecto: te «destripará» totalmente la película si no la has visto antes en el cine, ya que incluye incontables secuencias del largometraje. *KOTOR 2*, *Republic Commando*, *Lego SW* y *Episodio III* son la cosecha de juegos *Star Wars* de este año, la mejor de la historia. Y ¡sólo estamos en el mes de junio! ■ ***Nemesis***

**La Fuerza te proporcionará una velocidad endiablada en los momentos más comprometidos**





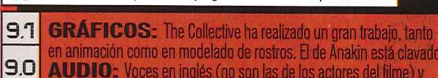


### STAR WARS EP. III

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Su jugabilidad y trepidante mecánica beat'em-up.
[+] Los más realistas combates con sable láser que hayas visto.
[+] Los dos modos para dos jugadores incluidos.
[-] Si no has visto la película, el juego te la va a «destripar» entera.

12+



9.1 **GRÁFICOS:** The Collective ha realizado un gran trabajo, tanto en animación como en modelado de rostros. El de Anakin está clavado

9.0 **AUDIO:** Voces en inglés (no son las de los actores del filme) y música extraída de la BSO de la película. Opción de Dolby Pro-Logic II.

9.2 **JUGABILIDAD:** Recurre a todos los botones del pad y, aún así, el control es mucho más sencillo que el de otros beat'em-up.

8.8 **DURACIÓN:** A pesar de sus extras, el juego es más corto de lo que nos gustaría. Siempre quedan los modos para dos jugadores.

**PUNTUACION OFICIAL**

**CONCLUSIÓN:** The Collective ha dado forma al beat'em-up soñado por los fans de Star Wars: intenso, espectacular y con todos los movimientos y habilidades que hemos visto en la saga. Ahora, que hagan otro basado en la trilogía clásica.




PlayStation 2 Revista Oficial - España

La violencia y la crudeza son una constante en el título de Swordfish Studios

# COLD WINTER

*¿Un recién llegado, mejor que KillZone y TimeSplitters? Posiblemente...*

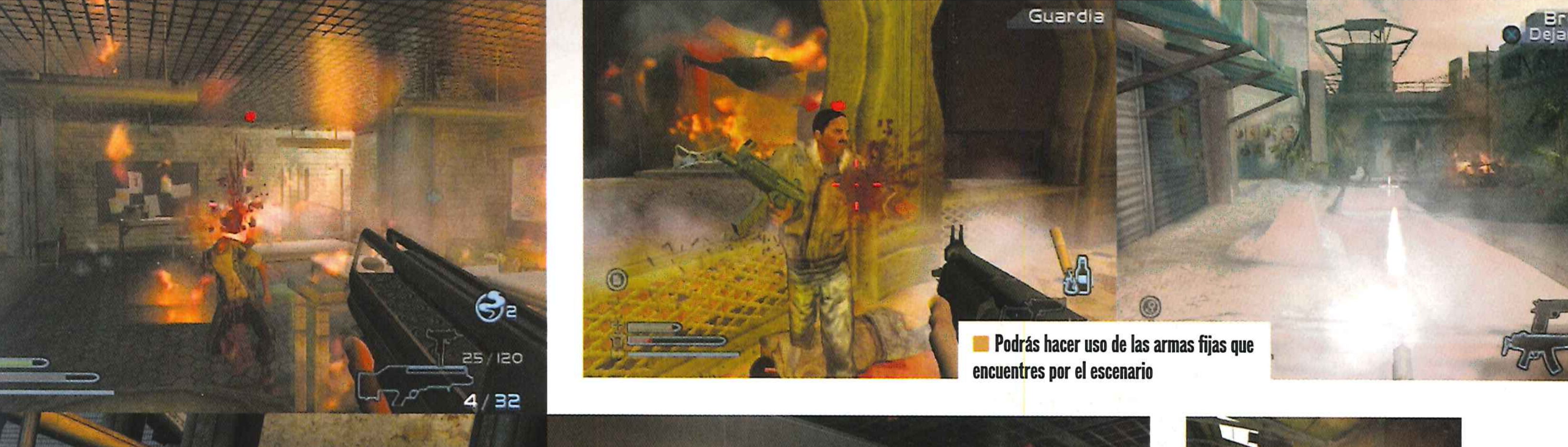



COMPAÑÍA: SIERRA
DESARROLLADOR: SWORDFISH STUDIOS
DISTRIBUIDOR: VIVENDI
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
NIVELES: 13
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 2604 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,99 €

http://www coldwinter.com

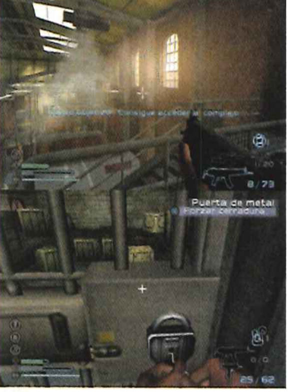
En géneros como el *shoot'em-up* en primera persona, el tremendo parecido entre los diferentes títulos existentes y las grandes sagas ya consagradas hacen que triunfar con una nueva compañía y un juego totalmente nuevo sea especialmente difícil. Para hacerlo, hay dos opciones: descubrir algo totalmente nuevo y original, que haga especial al juego (la iluminación de *Doom 3*, el realismo de *KillZone*, el motor físico y el argumento de *Half-Life 2*...) o unir lo mejor del género en un título impecable. Esta última opción, más viable a estas alturas, ha sido la elegida por **Swordfish** en la creación del que va a convertirse en uno de los mejores *shooters* de la historia de **PlayStation 2** (y sólo de ésta, ya que finalmente sus programadores concentraron sus esfuerzos en el *hardware* de **Sony** en exclusiva). Tras la desaparición de **Rage**, algunos de sus componentes formaron el estudio de programación **Swordfish** con el objetivo de dar vida al *shooter* más realista, completo y espectacular de **PS2**, dando lugar a ***Cold Winter***. La sensación de reticencia inicial producida por un título de sus características, con un argumento de lo más típico y unos personajes sin carisma desaparece tras los primeros compases del juego, en cuanto nos hacemos con los controles y descubrimos todas las posibilidades que nos brinda el desarrollo de ***Cold Winter***. Es difícil sintetizar en pocas palabras lo que se siente jugando; los británicos han conseguido mezclar el realismo y la crudeza de *Soldier Of Fortune*, el motor gráfico más parecido al de *Half-Life 2* que se puede llegar a crear en **PlayStation 2**, un desarrollo en el que se alternan continuamente acción y aventura, y un genuino argumento (dentro de lo que cabe). ***Swordfish*** te pondrá en la piel de Andrew Sterling, un agente secreto «de verdad» (sus creadores se han

**«EL MOTOR FÍSICO DE COLDWINTER ES EL MÁS POTENTE QUE HEMOS VISTO EN PS2»**




Podrás hacer uso de las armas fijas que encuentres por el escenario




El motor gráfico de ColdWinter es lo más parecido al de Half Life 2




Andrew Sterling será capaz de utilizar hasta 30 diferentes armas, robadas a los enemigos, creadas a partir de combinaciones, etc.

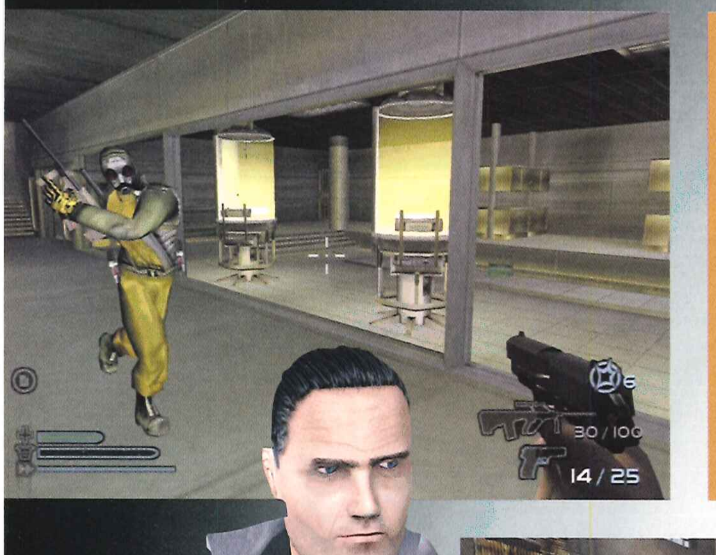
esforzado sobremanera en alejarse del «estereotipo James Bond»), al que le son asignadas todo tipo de misiones en distintas partes del mundo (un total de 13 en ocho localizaciones diferentes). Hasta ahí, nada que no hayamos visto antes en **PS2**. Pero a la hora de jugar es donde descubriremos que ***Cold Winter*** no es más de lo mismo. El nivel de interacción con el entorno que permite el motor físico *MathEngine* se asemeja al de *Half-Life 2* (aunque no sea tan avanzado); podremos volcar mesas para cubrirnos de los disparos (a través de una opción específica), coger sillas o cajas y lanzarlas contra los enemigos, coger las armas y los chalecos antibalas de los cadáveres, destruir pequeñas construcciones y vehículos con nuestro fuego, etc. El apartado visual se completa con un motor gráfico muy suave, sin altibajos en su *frame rate*, repleto de detalles, con texturas de buena calidad y con una gran cantidad de efectos gráficos y de iluminación (desenfoque, *lens flare*, etc.). *MathEngine* también es el encargado de dar autenticidad a las explosiones y los tiroteos, ya que los enemigos reaccionan dependiendo del área donde impacten los proyectiles y, si se encuentran cerca de una detonación, la onda expansiva los lanzará por lo aires. Como hemos comentado, la crudeza de su puesta en escena nos permitirá desmembrar a tiros a los enemigos (14 puntos de «desmembramiento»), al más puro estilo *Soldier Of Fortune*, y una granada lanzada con algo de puntería puede dejar la zona llena de sangre y extremidades. El elemento más original introducido por **Swordfish Studios** es la posibilidad de combinar objetos recogidos por el escenario con el propósito de crear nuevos *items* o armas (que junto a las «prefabricadas» llegan a la nada despreciable cifra de 30). Por ejemplo, si cogemos

## COMBINACIÓN MORTAL

Por si fuera poco con las armas que disponemos al principio de las misiones, las que encontramos por los escenarios y las que podremos robar a los cadáveres, ***Cold Winter*** presenta un sistema de creación de *items* y armas de lo más original. Tendrás que hacer uso de los pequeños objetos encontrados durante la partida para combinarlos y conseguir otros nuevos. Por ejemplo, podrás integrar una botella vacía, combustible y un trozo de tela para crear un mortífero cóctel *molotov*, mezcla gasolina, explosivo plástico y un despertador para hacer una bomba incendiaria...

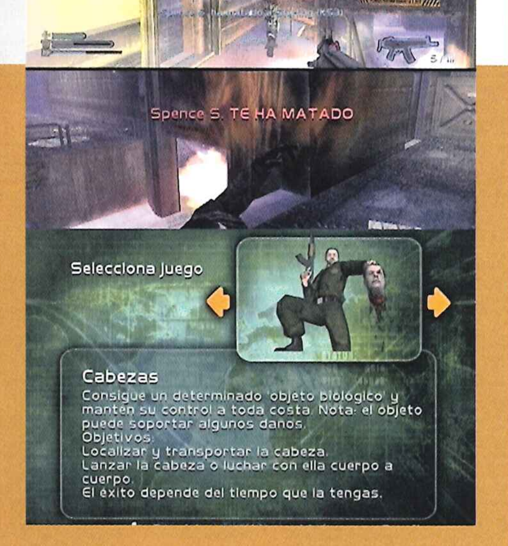



## «EL TÍTULO DE SWORDFISH ES MÁS SANGRIENTO Y CRUDO QUE SOLDIER OF FORTUNE»



## MULTIJUGADOR

Junto a las 13 larguísimas misiones del modo Historia encontraremos un completo modo multijugador para compartir junto a tres amigos en la misma consola (*split-screen*) o contra 15 a través de Internet. Encontraremos seis diferentes modalidades: Combate (clásico *Deathmatch*), Dominación (al estilo *Unreal Tournament*), Último Hombre en Pie (su propio nombre lo define), Rey de la Colina, Bandera (el típico *CTF*) y Cabezas (encuentra una cabeza y mantenla el mayor tiempo posible contigo).








Podrás hacer uso de tu medikit en cualquier momento de la partida y todas las veces que lo necesites para sobrevivir

unos alicates podremos convertir cualquier trozo de alambre que encontremos en una ganzúa, bastarán un trozo de ropa, una botella y combustible para fabricarnos un mortífero cóctel *molotov* e incluso, con la ayuda de un despertador y explosivo plástico, podremos crear un artefacto explosivo con temporizador (y si le añadimos gasolina, una bomba incendiaria). Como complemento a sus proezas técnicas, su ajustadísima curva de dificultad y su entretenido argumento y desarrollo (que hará que el juego dure entre 10 y 15 horas, dependiendo de la habilidad del jugador), **Vivendi** ha dotado a ***Cold Winter*** de un estupendo doblaje al castellano. Asimismo, por si todo esto no fuera suficiente, **Swordfish Studios** ha incluido modos multijugador para cuatro personas en *split-screen* y posibilidades On-line (seis modos de juego y 12 escenarios), convirtiendo a su ópera prima en uno de los mejores *shoot'em-up* jamás creados para **PlayStation 2**. ***Doc***

**«SU DESARROLLO Y SU CURVA DE DIFICULTAD LO HACEN ESPECIALMENTE ADICTIVO»**

### COLD WINTER

**LO MEJOR Y LO PEOR**

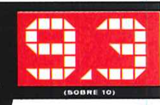
[+] El argumento es original y está lleno de humor blanco.
[+] Un montón de niveles y miles de objetos para recolectar.
[-] El desarrollo es muy convencional.
[-] El control, sobre todo en el salto, no es demasiado preciso.

18+

9.3 **GRÁFICOS:** La perfecta combinación entre el engine gráfico y el físico conforman uno de los motores más avanzados para PS2.
9.2 **AUDIO:** Todas las voces del juego están perfectamente dobladas al castellano y posee una genial banda sonora dinámica.
9.2 **JUGABILIDAD:** Añade una gran cantidad de elementos originales al género. Su curva de dificultad es muy ajustada.
8.9 **DURACIÓN:** Junto a su infinito modo On-line, los 13 niveles del modo Historia proporcionan hasta 15 horas de juego.

**PUNTUACION OFICIAL**

**CONCLUSIÓN:** Entre gigantes como KillZone y TimeSplitters nace uno de los mejores shooters creados para PlayStation 2. Los ex-Rage, Swordfish, Studios han creado un título divertido, original y técnicamente impecable.




PlayStation 2 Revista Oficial - España

# JUICED

## *No hay mal que por bien no venga*

Y es que parece mentira lo que puede cambiar un juego cuando se modifican ligeramente unos cuantos apartados. La versión final de ***Juiced*** que llegó a nuestras manos hace unos meses, cuando iba a ser distribuido por la defenestrada **Acclaim**, y que nunca llegó a ver la luz, presentaba un aspecto y un desarrollo muy similar a la que tenemos entre manos. Sin embargo, este tiempo de trabajo extra que les ha sido concedido a los británicos de **Juice Games** ha servido para modificar algunos aspectos. Por ejemplo, se ha añadido una nueva zona de competición dentro de la ciudad donde se desarrolla la acción, algún modelo nuevo de vehículo y el motor gráfico ha sido sensiblemente mejorado. Sin embargo, todo esto es lo de menos si lo comparamos con el control de los coches. Antes, tomar una curva con garantías era casi imposible, los vehículos sobreviraban sin control en la mayoría de ellas, haciendo frustrante el desarrollo de las carreras. Esto ha pasado a mejor vida y ahora es toda una delicia conducir estos bólidos, incluso a altas velocidades. Introducidos los precedentes, llega el momento de hablar del juego en sí. Dentro de esta competitiva categoría, podríamos poner en un extremo a *Burnout 3* y en el otro a *Gran Turismo 4* teniendo en cuenta su muy diferente aproximación al mundo de la conducción. Pues bien, ***Juiced*** se situaría justo en el medio de esta hipotética escala. Los coches no van sobre raíles como en el producto de **Criterion**, pero tampoco nos veremos obligados a meditar profundamente el ataque a cada curva como ocurre en el




COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: JUICE GAMES
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
VEHÍCULOS: 51
CIRCUITOS: 9 ZONAS
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 81 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.juicedgame.com




La representación de los daños no es espectacular, pero al menos ha sido incluida. También afectarán al comportamiento del coche




**TUNING**
En el taller podremos modificar nuestro vehículo de la forma más sencilla. También deberemos repararlo después de cada carrera.

**MODO ARCADE**
Podremos participar en 11 series diferentes, cada una de ellas compuesta por cinco carreras.







■ El uso de los populares «nitros» (N2O) provocará un efecto gráfico de lo más espectacular, además del consabido aumento en la potencia









título de **Sony**. Así pues, todos los jugadores encontrarán su sitio en ***Juiced*** que, por otra parte, no resulta tan exigente como lo visto en *Midnight Club 3*. El equilibrio perfecto es casi imposible de conseguir, pero en este caso han andado muy cerca. El modo principal, llamado Carrera, nos pone en la personalidad de un piloto novato que llega a una ciudad, *Angel City*, donde las bandas rivales pululan a sus anchas. Con poco dinero y sin respeto aún deberemos comenzar nuestra andadura. A pesar de estar estructurado mediante un calendario de pruebas, sin la libertad de un entorno abierto como en *NFSU2*, ***Juiced*** nos ofrece un amplio catálogo de posibilidades en cada momento. Las pruebas en las que participar van desde el clásico circuito cerrado a las exhibiciones de todo tipo de maniobras de nuestro coche, pansado por los «esprints» donde la potencia del vehículo es lo fundamental. Mejorar el modelo con todo tipo de componentes, tanto estéticos como de rendimiento, comprar otro nuevo (a nuestra disposición hay más de 50, tanto europeos como americanos y japoneses), reclutar nuevos conductores para nuestra banda, apostar en las carreras (pudiendo participar o simplemente ejerciendo de espectador) son algunas de las opciones que se nos presentan. Por si fuera poco, tenemos que añadir un modo *Arcade* mucho más profundo y complejo que el de sus rivales, las competiciones On-line más completas que se recuerdan y un apartado gráfico que no tiene nada que envidiar a sus más directos competidores. ■ ***Dani3po***

## JUICED

### LO MEJOR Y LO PEOR

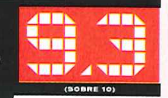
[+] El control y la física de los vehículos están muy conseguidos.
[+] Las posibilidades de juego que ofrece en todo momento.
[+] El motor gráfico es de lo más estable que hemos visto.
[-] Quizá el sistema de «calendario» resulte un poco confuso.

12+

9.2 **GRÁFICOS:** Puede que a primera vista no resulte muy espectacular, pero el motor gráfico es muy sólido y realista.
9.3 **AUDIO:** La banda sonora ambienta perfectamente la acción. Voces en castellano y efectos de lo más rotundo.
9.4 **JUGABILIDAD:** En unos pocos minutos le cogerás el tranquillo a los vehículos. El sistema de evolución engancha.
9.3 **DURACIÓN:** Con tanta variedad de modos de juego y una modalidad On-line tan completa, tendrás juego para meses.

**PUNTUACION OFICIAL**

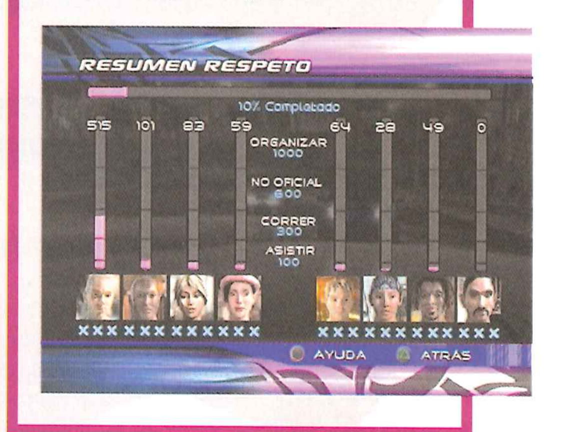
**CONCLUSIÓN:** Los grandes del género tienen un nuevo «primo» al que temer. Juiced se ha revelado como uno de los juegos más completos, divertidos y accesibles de todo el catálogo de PS2. Pruébalo y no te arrepentirás.

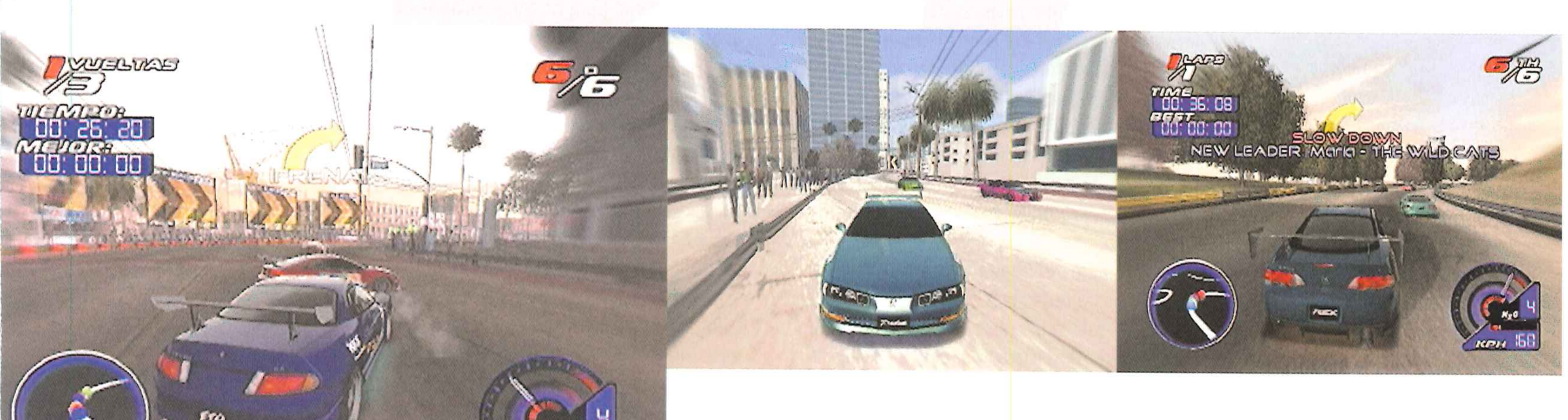



PlayStation 2 Revista Oficial - España

## CONSEGUIR RESPETO

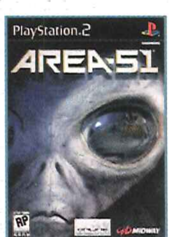
La clave para avanzar en ***Juiced***, aparte del dinero con el que mejorar nuestro vehículo y conseguir otro nuevo, es el respeto. Cada una de las bandas que operan en *Angel City* organizará sus propios eventos. Para poder competir en ellos deberemos llegar a un nivel de respeto determinado. Hacer grandes apuestas e impresionarlos será fundamental para conseguirlo.



## LA MUTACIÓN

Después de ser contagiado por los *aliens*, tu meta ya no será escapar del ***Area 51*** sino hacerlo libre del virus. A partir de la octava misión, la del contagio, podrás mutar a voluntad con sólo apretar Arriba en la cruceta digital del mando de **PS2**. No sólo contagiarás a los soldados que pretenden darte caza sino que podrás usar tus garras para destrozar a otros alienígenas. Cuando la barra de agente mutágeno se agote, tendrás que acercarte al cadáver de un *alien* y respirar bien fuerte.




COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY AUSTIN
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
MISIONES: 19
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 183 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www area51-thegame.com

# AREA 51

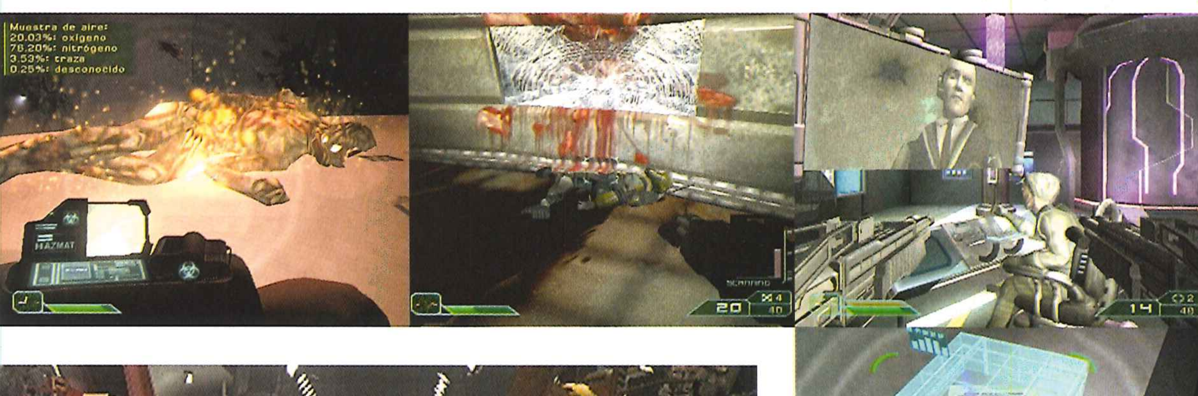
## *Allá donde hay aliens y conspiraciones, está David Duchovny*

Para llevar a cabo una de sus producciones más ambiciosas en **PS2**, **Midway** ha vuelto a contar con el mago del maquillaje y los efectos especiales Stan Winston, tras el gran trabajo realizado con *The Suffering*. El tres veces ganador de un Oscar (*Parque Jurásico*, *Terminator 2*, *Aliens*) ha diseñado los *aliens* y mutantes que pueblan el laberinto de corredores y pasillos de ***Area 51***, escenario del nuevo *shooter* en primera persona de **Midway** y un lugar muy recordado entre los amantes de los OVNIS y *fans* de *Expediente X*. Esta súper secreta instalación de Nuevo Méjico en la que se ocultan los supuestos restos de una nave alienígena y sus tripulantes ha dado origen a multitud de libros, películas y una recreativa de infausto recuerdo. Por suerte, este título poco tiene que ver con aquel *shooter* de pistola, y sí posee mucho en común con dos de los mejores juegos de la última década: *Doom 3* y *Half-Life*. La influencia (sobre todo en la mecánica de juego) de esas dos obras maestras es evidente, aunque ***Area 51*** es mucho más modesto. **PlayStation 2** es una gran máquina, pero no hace milagros, y los gráficos de este título son magníficos, pero no aguantarían la comparación con los mencionados *shooters* de **ID Software** y **Valve**. Pero las limitaciones técnicas de **PS2** no han impedido a **Midway** tomarse este proyecto como si de una superproducción de ciencia ficción se tratase, y junto a Stan Winston, la compañía norteamericana ha contratado los servicios del hombre que encarnó durante casi una década el prototipo de cazador de *aliens*: David «Mulder» Duchovny. El compañero de Scully presta su voz al protagonista de ***Area 51***, secundado por el veterano

**«AREA 51 MUESTRA INFLUENCIAS DE LOS GRANDES DEL GÉNERO, COMO DOOM 3 Y HALF-LIFE»**

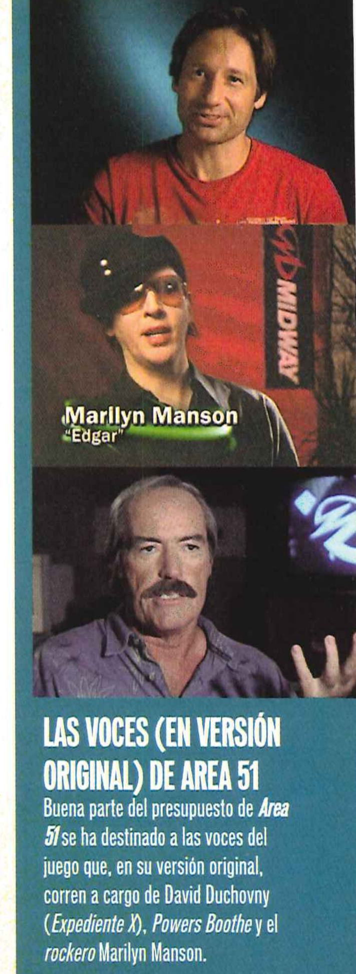


El virus alienígena convierte a los humanos en mutantes






Localiza por los escenarios diferentes «expedientes X»




## LAS VOCES (EN VERSIÓN ORIGINAL) DE AREA 51

Buena parte del presupuesto de *Area 51* se ha destinado a las voces del juego que, en su versión original, corren a cargo de David Duchovny (*Expediente X*), *Powers Boothe* y el *rockero* Marilyn Manson.

*Powers Boothe* (*Amanecer Rojo, La Selva Esmeralda*) y el *rockero* Marilyn Manson, en el papel del alienígena Edgar. El doblaje al castellano es excelente, aunque es eclipsado por las voces de este peculiar trío, pero es algo que se puede solucionar simplemente cambiando el idioma en el menú de **PS2**. Una opción para *hardcore gamers* que dominen a la perfección el inglés, ya que los diálogos durante el juego son abundantes y decisivos. Tras un arranque algo titubeante (da la impresión de que hemos visto decenas de *shooters* similares), **Area 51** muestra todas sus cartas en la octava misión, cuando el protagonista recibe la contaminación0n alienígena y se convierte en un mutante. A partir de ese momento, y a total voluntad, el jugador puede mutar en *alien* durante unos segundos para dar caza a los humanos, mutantes y extraterrestres que le persiguen, añadiendo un ingenioso giro de tuerca a la clásica mecánica de *shooter* en primera persona. Siendo consciente de las limitaciones técnicas que impone la consola de **Sony**, es fácil descubrir en **Area 51** un juego muy divertido, pródigo en sustos, y realmente largo (cerca de 15 horas de juego). Puede que no esté a la altura de *TimeSplitters Futuro Perfecto* o *KillZone*, pero sí es un digno competidor de *Project Snowblind*. Entre los cuatro componen un *poker* de *shooters* en primera persona que llenarían de safisfacción a un fan del género, aunque **PlayStation 2** carezca del poderío gráfico de otras máquinas. El talento de los desarrolladores suple perfectamente esa falta. ***Nemesis***

### AREA 51

**LO MEJOR Y LO PEOR**

- [+] Los sustos que meten los aliens, surgiendo de la nada.
- [+] El doblaje al castellano es muy bueno.
- [+] 19 misiones que dan para 12/15 horas de juego.
- [-] No logra superar a los todopoderosos TimeSplitters y KillZone.

16+

| | |
|---|---|
| 9.1 | **GRÁFICOS:** Aunque monótonos (algo de lo que también sufría Doom 3) los escenarios son de gran calidad. Impecable uso de la luz. |
| 9.0 | **AUDIO:** Voces en castellano. Música de Chris Vrenna, antiguo componente de Nine Inch Nails. Merece la pena oír las voces en V.O. |
| 8.9 | **JUGABILIDAD:** Control accesible, el Tutorial te explica todas las funciones del pad. La dificultad es alta, pero no imposible. |
| 9.1 | **DURACIÓN:** El modo On-line y la búsqueda de «expedientes X» de cada nivel alargan la vida del juego mas allá de la historia |

**PUNTUACION OFICIAL**

**CONCLUSIÓN:** Tras un arranque titubeante, Area 51 despliega toda su calidad a partir de la segunda hora de juego (de las cerca de 15 que ofrece). Si ya tienes TimeSplitters Futuro Perfecto, este shooter debería ser tu siguiente compra.



**9.0** (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



## STAN WINSTON

Las criaturas de *Area 51* han sido diseñadas por el estudio de este galardonado creador de efectos especiales. No es la primera vez que Winston trabaja para **Midway**. Antes lo hizo con *The Suffering*.

CONCURSO



# GOD

**Sony C.E. y PlayStation 2 Revista Oficial** te presentan la última maravilla de Santa Monica Studios: God Of War. Si no quieres perderte la mítica aventura de Kratos envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de junio y podrás ganar uno de los 30 lotes (compuestos por 1 camiseta, 1 juego y 1 libro de ilustraciones con el arte que se utilizó para desarrollar God Of War).




## CONCURSO «GOD OF WAR»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **godps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **godps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de junio.

# ROLAND GARROS 2005

## *Nueva denominación y jugadores para Smash Court*

COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR: **NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-4**
PISTAS: **12**
COMPETICIONES: **6**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **3**
MEMORY CARD: **260 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP RECOMEN.: **59,95 €**

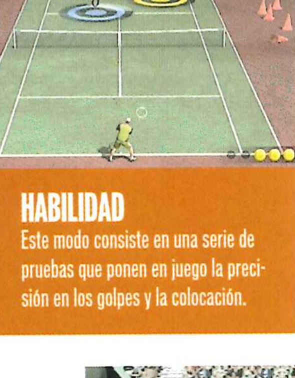
http://es.playstation.com

Desde la primera aparición de *Smash Court* para Super Nintendo, el programa de **Namco** se ha convertido en uno de los títulos de referencia dentro del mundo del tenis. Sin embargo, este largo periplo, que lo ha llevado a tres consolas diferentes, ha supuesto una serie de cambios fundamentales. El primer cambio coincidió con el debut en **PlayStation 2**, que se vio acompañado por un alejamiento de los exóticos escenarios interactivos y de los clásicos personajes *super deformed*. Desde ese momento los escenarios pasaron a ser las habituales pistas de tenis y los jugadores reproducen estrellas reales. Ante estas modificaciones la jugabilidad ha seguido siendo su seña de identidad a pesar de que en la pasada versión se aumentó (de dos a cinco) el número de botones activos. La versión que nos ocupa sigue esta misma línea con un sistema de control casi idéntico al de su antecesor y con jugadores reales. En este sentido se produce una amplia renovación en los tenistas incluidos en los que sólo repite una jugadora (Davenport) de la primera entrega para **PlayStation 2** y nueve de la anterior versión. Entre los nombres destacados, mencionar que Juan Carlos Ferrero repite presencia mientras que Kournikova es la principal baja desde el punto de vista publicitario. El segundo cambio en la saga se produce con el nuevo título, que pasa a tomar como denominación el nombre de uno de los cuatro torneos del *Grand Slam*, el mítico *Roland Garros*. El citado título no debe confundir a los aficionados a la raqueta, ya que no tiene nada que ver con los dos juegos que, con la misma denominación pero con un resultado bastante más discreto, fueron creados por **Carapace** para **PS2** y Xbox. Por tanto, ante la falta de novedades en el sistema de control, los alicientes del programa se centran en la nueva oferta de jugadores y en las modificaciones relacionadas con las opciones. En este sentido hay que mencionar que repiten el Tutorial y los partidos de Exhibición, en los que es posible disputar eliminatorias por equipos al estilo de la Copa Davis. También se mantiene el



### A PRUEBA DE BOMBAS

La principal novedad en las opciones la constituye una serie de partidos en los que la pista está repleta de bombas. El objetivo es hacer saltar por los aires a los rivales a base de pelotazos.




### HABILIDAD

Este modo consiste en una serie de pruebas que ponen en juego la precisión en los golpes y la colocación.

### CARRERA

El circuito profesional deja a un lado la disputa de los momentos estelares de cada partido para jugar de forma íntegra. Hay que determinar el calendario de entrenamientos y trofeos para ir ganando puestos en el *ranking*.

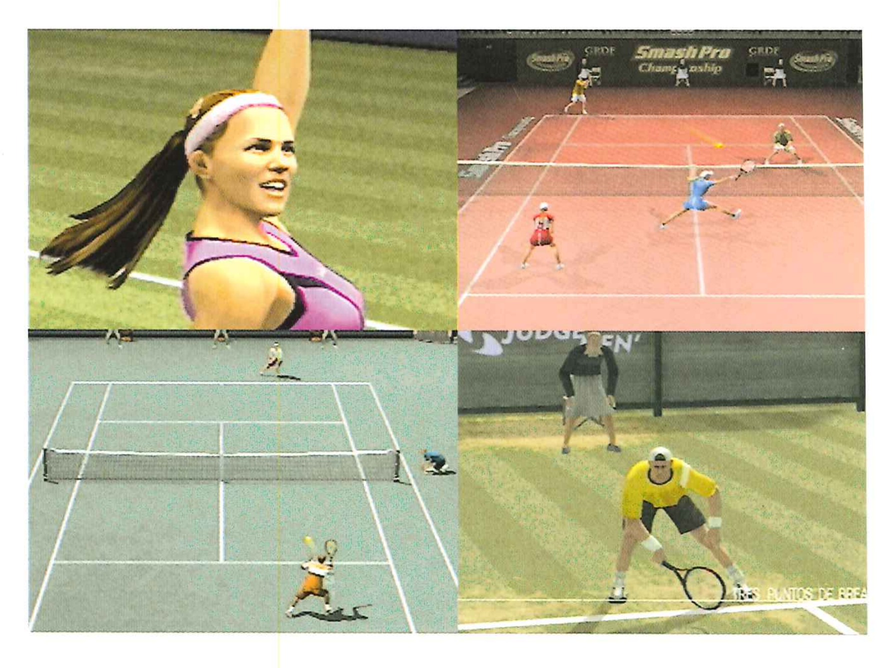


■ Las repeticiones y el modo Espectador ofrecen las imágenes más espectaculares del programa




## LAS TENISTAS...

Davenport, Mauresmo, Capriati y Hantuchova, repiten mientras que Demontieva, Henin-Hardenne, Petrona y Golavin son nuevas. Las bajas son Kournikova, Hennin, Serena Williams y Clijsters.






modo Espectador, en el que se añaden cinco nuevas cámaras de las siete de la anterior versión, desde las que se pueden seguir los partidos controlados por la computadora. El modo *Arcade*, que incluye una serie de partidos consecutivos, cambia su denominación por el de *Roland Garros*. En definitiva, la principal novedad se centra en un nuevo modo en el que la pista se llena de bombas y en las que el objetivo es hacerlas explotar a base de pelotazos. También hay que destacar los cambios en el modo Carrera Profesional en el que se disputan los partidos de forma íntegra en lugar de limitarse a jugar los momentos claves. En este modo, se mantiene el Editor de jugadores y la mejora de sus características técnicas. Sin miedo a equivocarse se puede afirmar que el programa mantiene toda la jugabilidad de su antecesor, aunque los escasos cambios hacen que no presente demasiados alicientes para los usuarios que ya dispongan de la anterior versión. ■ ***Chip & Ce***

## «LA MISMA JUGABILIDAD Y NUEVOS JUGADORES PARA LA TERCERA ENTREGA DE PS2»

**R. GARROS 2005**

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] El control es muy intuitivo.
[+] El divertido modo Explosivo.
[-] La falta de novedades en el control le resta puntos.
[-] La desaparición de Kournikova.

3+

8.8 **GRÁFICOS:** Las repeticiones y el modo Espectador ofrecen los momentos más espectaculares desde el punto de vista visual.
8.4 **AUDIO:** La música pausada, con escaso papel, y el sonido ambiente son las únicas apariciones sonoras del programa.
9.3 **JUGABILIDAD:** El sistema de control, el mismo de su antecesor, une sencillez y jugabilidad.
9.0 **DURACIÓN:** La disputa de los partidos íntegros en el modo Circuito Profesional hace que aumente la duración del programa.

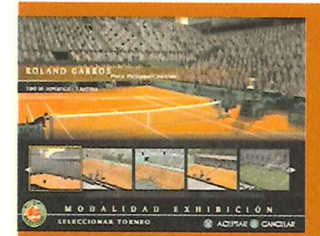
**PUNTUACION OFICIAL**

**CONCLUSIÓN:** Si no dispones de la anterior versión te sorprenderá por su enorme jugabilidad y por su intuitivo control. En caso de que ya tengas el programa anterior, los principales alicientes se refieren a los nuevos jugadores incluidos.




PlayStation.2



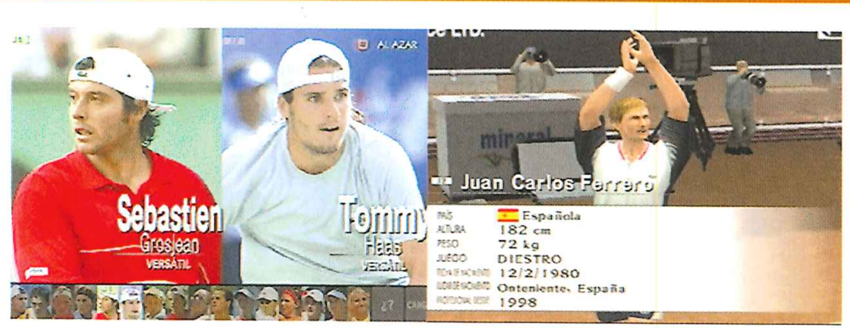




## EXHIBICIÓN

Al igual que en la anterior versión, aparecen eliminatorias por equipos, disputadas en 3, 5 ó 7 partidos entre los que se incluyen individuales y dobles.

## ASES DE LA RAQUETA

Repiten Ferrero, Hewitt, Gasquert, Haas y Henman, a los que hay que sumar a Nal Bandiah, Grosjean y Johansson. Las bajas son Rodrick, Safin y Blake.






# SRS: STREET RACING SYNDICATE

## *Namco apuesta también por el Tuning*

COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: EUTECHNYX
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VEHÍCULOS: +40
CIUDADES: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 137 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://srs.namco.com

Concebido en Europa, distribuido en el resto del mundo por una empresa japonesa (**Namco**), este *arcade* de conducción regresa al Viejo Continente de la mano de **Codemasters**. En su largo periplo muchas cosas han cambiado y es que en este momento el catálogo de juegos de conducción de **Playstation 2** se encuentra literalmente abarrotado de títulos para todos los gustos, muchos de ellos de una calidad difícilmente imaginable hace tan sólo unos meses. Este es el principal inconveniente que se encontrará este producto que, por otra parte, presenta unos resultados notables en la mayoría de sus apartados. ***SRS*** nos propone carreras ilegales a lo largo de tres ciudades «reales» (aunque no muy fielmente recreadas, la verdad): Miami, Los Ángeles y Filadelfia. Podremos recorrerlas libremente en busca de competiciones contra otras bandas y disfrutar de retos propuestos por bellas féminas para ganarnos sus favores. El desarrollo no sorprenderá a nadie: deberemos ir ganando dinero con el que apostar y mejorar nuestro vehículo. Ni el número de modelos ni la cantidad de modificaciones llegan a rivalizar con los de sus rivales, aunque son suficientes para no aburrirnos. El control es correcto, aunque un poco duro al principio, sobre todo en las curvas. Sin embargo, una vez acostumbrados podremos disfrutar bastante, siempre que no seamos demasiado exigentes con la calidad gráfica ni nos molesten los continuos tiempos de carga. Lo dicho, un buen juego, aunque existen alternativas mucho mejores. ■ ***Dani3po***

### SRS: STREET R.S.

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] El control y el desarrollo no defraudan en ningún momento.
[+] La posibilidad de «ligar» con las chicas es original.
[-] Técnicamente se encuentra muy por detrás de sus rivales.
[-] Los tiempos de carga lastran la jugabilidad.

12+

8.8 **GRÁFICOS:** El motor es fluido y bastante estable, aunque los escenarios son algo sosos y los choques ridículos.

8.5 **AUDIO:** La banda sonora sigue la línea de títulos similares con mucho Hip-Hop. Los efectos de sonido son mediocres.

8.9 **JUGABILIDAD:** Una vez que te acostumbres al control sabrás perdonar su falta de ambición en el desarrollo.

8.4 **DURACIÓN:** Visto lo visto en algunos de sus rivales, la experiencia de SRS no llega a la longevidad exigible.

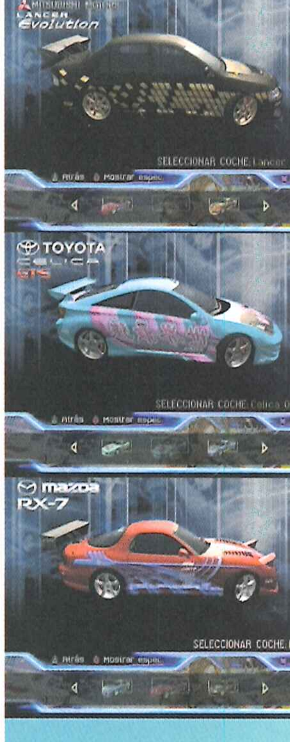
**PUNTUACION OFICIAL**

**CONCLUSIÓN:** Si hubiera salido al mercado el año pasado, sin duda el juego de Namco habría hecho algo más de ruido. A pesar de sus virtudes, lo tendrá muy complicado para triunfar en un sector tan competitivo.



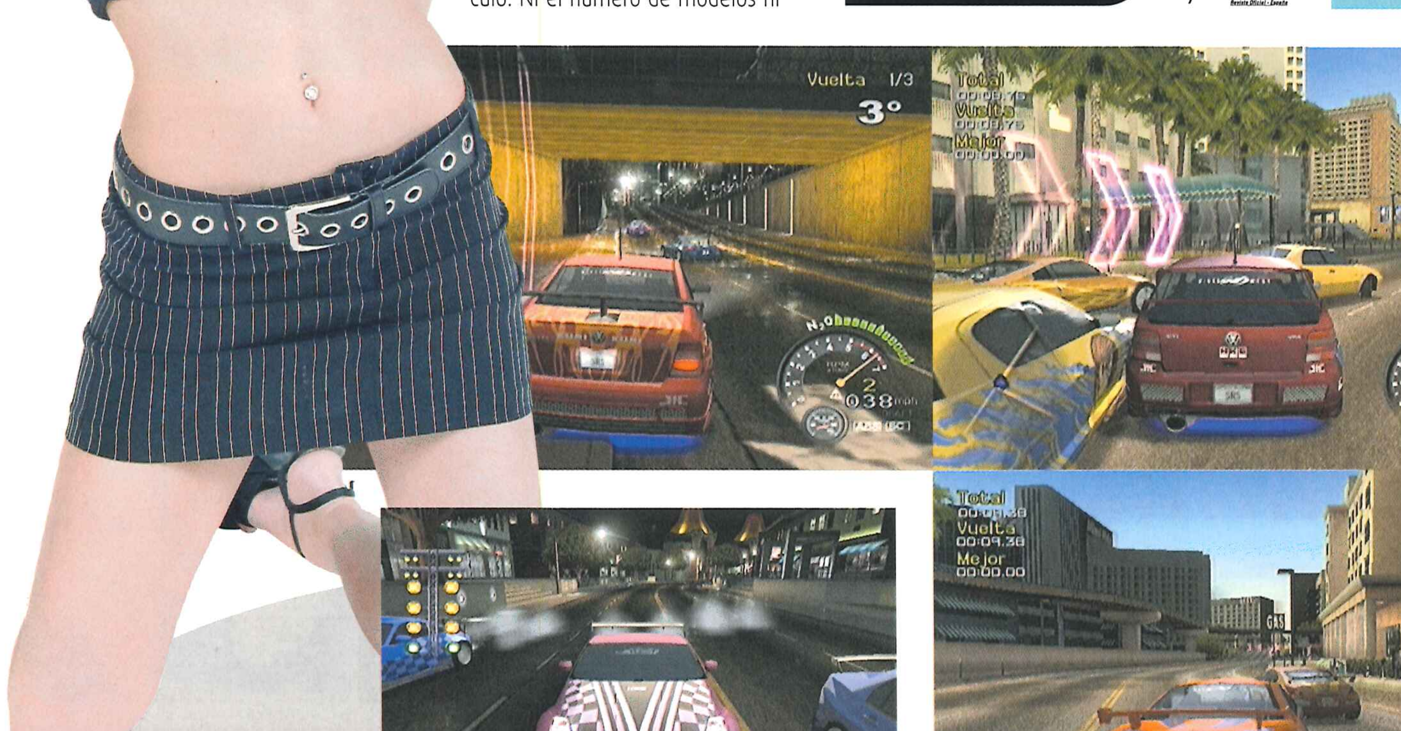

(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España




### VEHÍCULOS

El catálogo de coches disponibles en el juego alcanza la cifra de 40, algo inferior a lo acostumbrado. Son modelos reales recreados con bastante acierto (algunos más que otros) de los principales fabricantes de todo el globo: Volkswagen, Mazda, Nissan, Subaru, Mitsubishi...



Una Película de Zhang Yimou

# LA CASA DE LAS DAGAS VOLADORAS



DEL DIRECTOR DE HERO Y
LA PROTAGONISTA DE TIGRE Y DRAGÓN

llega esta película de acción
que combina los escenarios más increíbles
con batallas espectaculares.

**Nominada al Oscar® 2005**
**a la Mejor Fotografía**

"OSCAR® es la marca comercial y de servicios registrada por la academia de las artes y las ciencias cinematográficas."

**Nominada al Globo de Oro® 2005**
**a la Mejor Película Extranjera**

GLOBO DE ORO® es la marca comercial y de servicios registrada por la Asociación de la Prensa Extranjera en Hollywood.




A la VENTA en DVD VIDEO

NY PICTURES CLASSICS

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT




COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: MONTE CRISTO
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
ESCENARIOS: 9
PECADOS: 7
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 01
MEMORY CARD: 484 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 49,95 €

http://www.atari.com

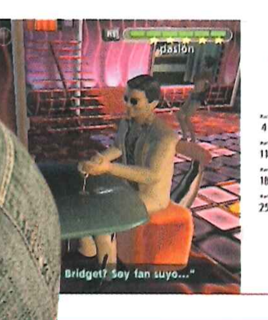



Como en la vida real, los jefes estarán encima de nosotros constantemente

# 7 SINS

## *Cuando la vida no es más que una eterna batalla por satisfacer nuestros instintos y secretas ambiciones*

Poco a poco, pero cada vez con mayor presencia en el catálogo de **PS2**, las aventuras con contenidos más adultos se van haciendo un sitio en nuestro país. En Japón, donde todo lo relacionado con el sexo se trata de una manera más desenfadada, es un género muy popular y no hay año en el que los aficionados no tengan varios títulos entre los que poder elegir. No son nunca grandísimos éxitos de ventas, pero sí tienen un público fiel y sus cifras deben ser bastante interesantes pues hay una amplia oferta. Aquí, en España, la cosa es bien distinta en lo que se refiere a cantidad, pero parece que juegos como *Playboy: The Mansion* o *Larry* han tenido unas ventas muy interesantes. Para completar el panorama, ya que no tiene nada que ver con ambos títulos, llega ahora este pecaminoso ***7 Sins*** de **Atari**. Mucho más descarado y provocador, es posible que este juego pueda desatar alguna que otra tormenta en los próximos meses. De lo que no hay duda, es que de todas las aventuras que hemos podido disfrutar hasta la fecha en **PS2**, ***7 Sins*** es la que menos se corta. El lenguaje y las expresiones de sus textos muchas veces superan, de lejos, los límites de lo políticamente correcto. También las situaciones y acciones planteadas tienen su miga, pero la ausencia de desnudos nos hace pensar que traerán menos quejas de


















**EL ARTE DE AMAR...**
O al menos de conquistar es el verdadero objeto de *7 Sins*. Nuestro personaje hará todo lo necesario para escalar posiciones en la escala social. Si hay que mentir, robar o cosas por el estilo a él le da lo mismo, lo hará y sin mayores problemas. Sólo hay que preocuparse de su cansancio, su paciencia y, sobre todo, su «temperatura».

## LA PRESENTACIÓN

Fue el pasado día 27 de abril, en la planta baja del *Hard Rock Café* de Castellana en Madrid. Asistieron al acto la plana mayor de **Atari** y algunos de los responsables del equipo programador de la compañía francesa **Monte Cristo**. Tras la presentación pudimos hablar durante unos minutos con ellos y supimos alguna cosa más de este título. Por ejemplo, nos enteramos que *7 Sins* está inspirado en los típicos esterotipos masculinos y que, aunque estén presentes todos los pecados, el sexo es el verdadero motor del juego porque es el que tiene más tirón. Desde un principio, desecharon la idea de que también fuera posible jugarse desde la perspectiva de la mujer porque tendría que ser una historia completamente distinta. Lo más divertido de toda la programación de *7 Sins* fue, sin duda, el momento de la grabación de los efectos sonoros. Cada uno improvisó como pudo las diferentes situaciones más picantes del juego y alguno demostró unas grandes aptitudes como doblador erótico.

■ A la derecha, Stéphane Grand-Chavin y Frederic Menez, de Monte Cristo



los colectivos críticos con los videojuegos. Aunque como el juego está dirigido a un público adulto no hay mayor problema.

*7 Sins* es, en general, una aventura divertida con bastantes momentos subiditos de tono y muchas situaciones absolutamente inesperadas. El protagonista es un personaje sin ningún tipo de escrúpulos y capaz de hacer cualquier cosa para llegar a lo más alto. Si para ello tiene que acostarse con cualquier persona, meter mano en la caja o partirse la cara lo hará sin pestañear. Aunque es posible acabarse el juego sin tener ningún tipo de relación sexual (eso al menos aseguran sus programadores), lo cierto es que deberemos «relacionarnos» con todo ser viviente que se nos cruce. Mucho diálogo, mucha investigación sobre las cosas que le gustan a cada personaje y cierta habilidad para completar con éxito los mini-juegos, son las claves para asegurar los objetivos de cada misión. Lo único que hay que vigilar es que nuestro protagonista no llegue al límite de sus posibilidades en algunos parámetros. El cansancio, el enfado, la temperatura y el número de pecados cometidos son los aspectos que siempre acabarán por complicarnos la vida. El juego está bien, pero es lamentable que los desarrolladores no hayan cuidado el tema de las cargas. Son muy frecuentes y demasiado largas y terminan por cansar a cualquiera. Aunque sea un juego más económico de lo normal, este detalle deberían haberlo solucionado desde la versión *beta*. ■ ***De Lúcar***



### 7 SINS

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] La aventura para adultos más provocativa de PlayStation 2.
[+] El argumento y el desarrollo son buenos y divertidos.
[-] Las cargas del juego son muchas y muy pesadas.
[-] Que no se pueda jugar la aventura como mujer.



| | |
|---|---|
| 8.5 | **GRÁFICOS:** Sin ser lo mejor del género, los personajes están bien animados y los escenarios son ricos en detalle. |
| 8.8 | **AUDIO:** Los sonidos guturales son muy apropiados para determinados momentos. La banda sonora tiene algún tema muy pegadizo. |
| 8.6 | **JUGABILIDAD:** Es divertido y con una mecánica interesante pero las cargas, demasiado frecuentes, le restan brillantez. |
| 8.6 | **DURACIÓN:** Sólo por las cargas va a durar más que otras aventuras. Fuera de bromas, la duración es más que aceptable. |

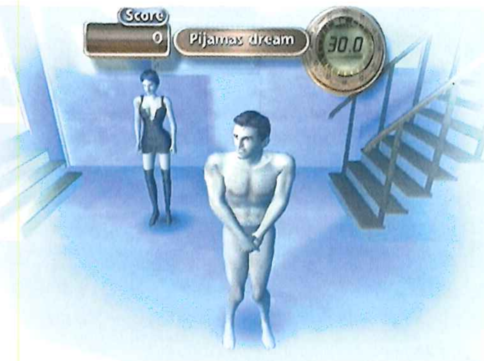
**PUNTUACION OFICIAL**

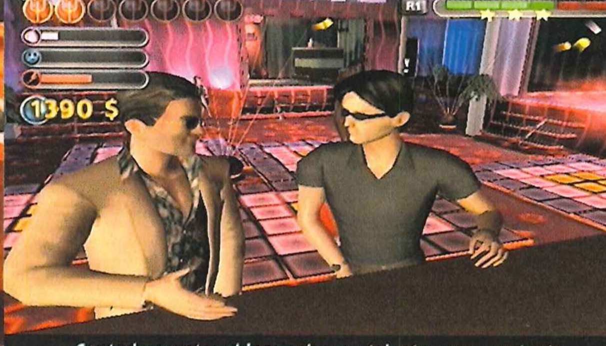
**CONCLUSIÓN:** La idea es muy buena, tiene elementos bastante originales y es un juego entretenido, pero lo de las cargas constantes y lentas es un fallo que deberían haber reparado en la versión final. Corta el ritmo de la aventura.

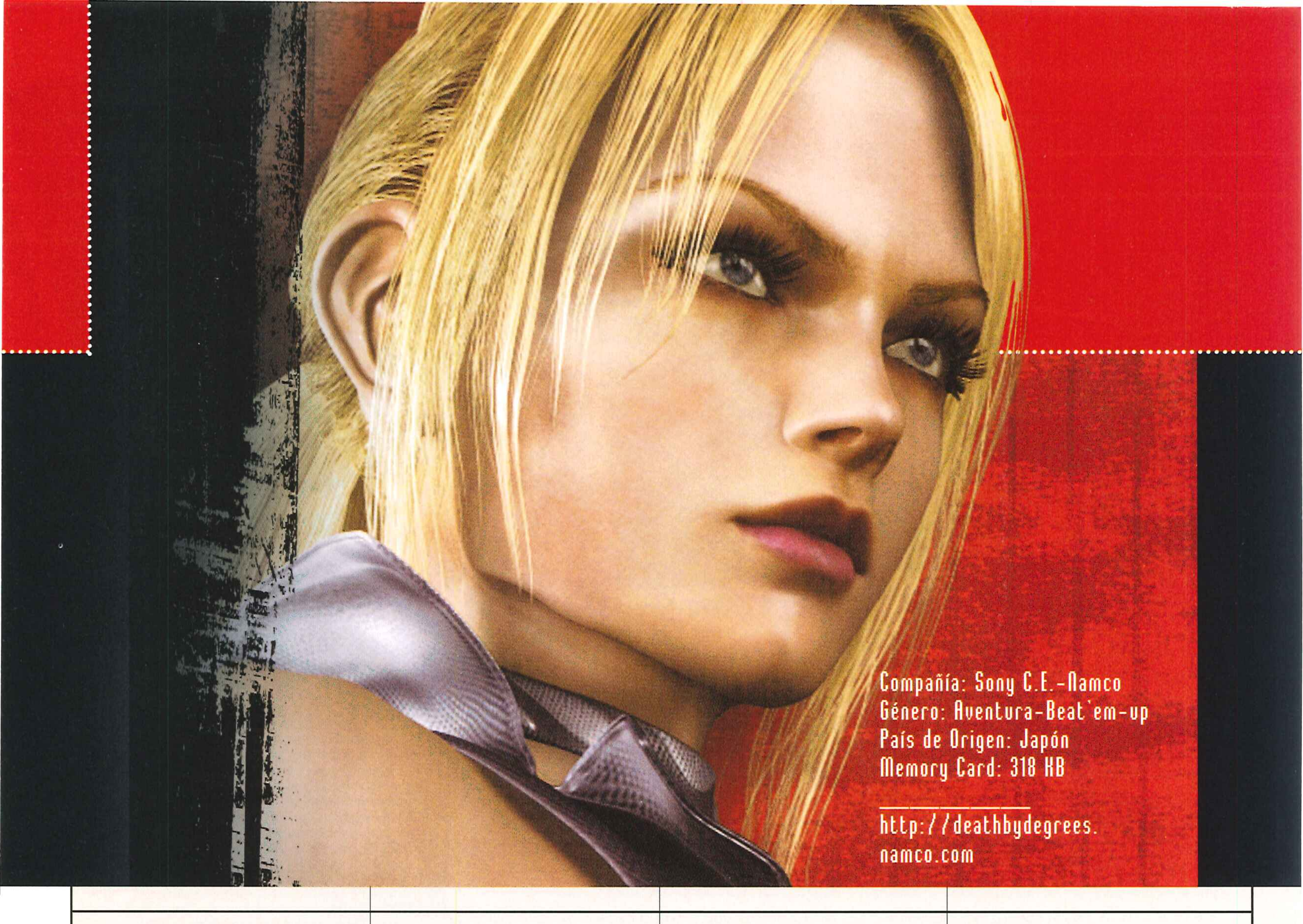
8.6 (SOBRE 10)

PlayStation 2






Tras una sensacional presentación vemos a Nina como siempre la hemos querido ver, en bikini. A continuación, empezará una misión que tiene como principal objetivo servir de Tutorial. En los primeros combates aparecerá la ayuda, y la verdad es que es muy importante que domines a la perfección los golpes críticos, toda una característica distintiva del juego porque serán muy útiles en los ataques en grupos como muy pronto podrás apreciar.

Tras el primer combate en la piscina, Nina es capturada por los «malos» y encerrada dentro de un lujoso camarote del barco nodriza. Lee el periódico de las mesas y luego ve a la barandilla. Aparecerá una escena automática con tu contacto. Salta a la barca que está al fondo y avanza hasta el final de ellas. Sube por las escaleras. De nuevo una escena automática donde se explica tu próxima misión y, de nuevo, unas ligeras explicaciones para agarrar tu enemigo y paralizarlo. Tienes un nuevo grupito de enemigos al que vencer, así que rompe la caja para recoger algo de comida. En la piscina hay una moneda de oro, uno de los múltiples objetos que recoger a lo largo del juego. Echa un vistazo a tu mapa electrónico y atraviesa la puerta. Un nuevo combate y una puerta que atravesar con escalera al fondo. Tras recibir la petición de ayuda por parte de Alan, Nina debe poner fuera de combate a un francotirador y entrenarse con el fusil de francotirador. Coge la manivela, ya que te servirá para mover una escalera en un nivel más abajo. Bien, baja las escaleras y utiliza la tubería para llegar al otro lado. Toma la tarjeta de seguridad, sigue avanzando hasta que encuentres el equipo de John. Allí coge su equipo de visión de infrarrojos. Aprovecha para grabar la partida y sigue bajando por las escaleras.

Llegarás a una sala con sensores que debes evitar. Sigue bajando hasta el segundo piso de la bodega del buque. Continúa avanzando y, como el ascensor está roto, tendrás que saltar. Allí podrás recoger un archivo de comunicación. Avanza y tendrás que recoger un escáner de huellas que te será útil con el cadáver que hay al lado de la puerta. Tras obtener el código personal número 10, entra por la otra puerta que necesita el código dactilar y acciona el ascensor. Así podrás obtener la llave azul y un documento bastante interesante. Ahora examina la taza con la huella para el código personal número 6. Sal de allí utilizando el ascensor y baja ahora hasta el tercer nivel del buque, pero antes recoge una granada en la zona de las taquillas.

## BRYCE

Entra a través de la puerta de cristal, recoge la botella de agua y una nueva huella de la coctelera correspondiente al código número 8. Coge la comida en la barra del camarero. Tras poner fuera de combate a uno de los tipos del barco recoge el documento de la mesa y otra coctelera que incluye el código número 4, además de la receta. Entra dentro del ascensor y recoge la ametralladora de la mesa. Ahora sube por la caja y entra en el conducto del aire. Llegarás a una habitación con un objeto muy interesante. Sal del conducto y entra en la puerta. Allí te enfrentarás a Bryce, tu primer jefe. A la mitad de su barra de energía, Bryce huirá. Coge el cuchillo para obtener nuevas huellas y sigue a Bryce hasta la piscina de la cubierta. Allí coge el GPS y ahora tendrás que evitar las ráfagas que dispara Bryce.

Lo mejor es memorizar su cadencia de disparo y avanzar rápidamente, e intentar agarrarle y golpearle. Cuando le hayas vencido, podrás obtener su huella correspondiente al código personal número 13.

Regresa al bar y acciona la pantalla LCD para introducir el código mediante un puzzle, con la siguiente combinación:

| | | |
|---|---|---|
| 6<br>12<br>453 | 6<br>21<br>453 | 1<br>23<br>456 |

Entra a la sala, recoge comida y accede al ascensor. Surgirá un imprevisto y nuestra amiga Nina tendrá que escapar por un conducto de aire. Llegarás a la zona de las calderas, donde hay un punto para grabar partidas y otra pantalla LCD con un nuevo puzzle.

| | | |
|---|---|---|
| 14<br>265<br>37 | 14<br>365<br>27 | 12<br>345<br>67 |

POR ANGELFRAN




*Para llegar hasta el final*



Nina Williams es uno de esos personajes de videojuego, que como ocurre con Lara Croft, ha despertado pasiones descaradas e intrigantes. Si lo que quieres es una aventura divertida, con algunas complicaciones y donde puedas disfrutar con tu chica virtual favorita, sigue leyendo...




# DEATH BY DEGREES
## SEDUCCIÓN LETAL

Tras esto aparecerá una escena cinemática con Alan y te dará un curioso objeto. Prepárate para nuevas misiones.

### INVESTIGANDO

Sube por la escalera hasta llegar al tanque de agua. Allí podrás recoger otra moneda y un «desfilibrador». Acciona la palanca y baja de nuevo hasta que llegues a la habitación de Lana. Recoge la huella dactilar de la botella de champán, toma el informe sobre metano de la mesa y una nueva huella en la foto. Coge la katana y la carta.
Ahora usa el dispositivo que te dio Alan sobre el conducto del aire para averiguar el código que abre la puerta. El código es 0523, pero puede variar con cada partida.
Ahora podrás abrir la puerta. Escanea el pomo de plata del vestidor para obtener la última parte de la huella de Lana, así tendrás el código personal 45 y el acceso al nivel 3 de seguridad. Nina podrá cambiarse de ropa con un nuevo modelo de infiltración y recoger unas guanteras. Sal de la habitación, liquida a los expertos en artes marciales, una pelea más dura de lo que parece a primera vista. Graba la partida, recoge una botellita de agua que siempre te vendrá bien para reponer fuerzas y ahora dirígete a la puerta que te conduce al nivel A3. Aquí tendrás una serie de combate con estos tipos karatekas. De momento, recupera una nueva huella que está en la mesa, baja la escalera, recoge un rifle de asalto y llegarás a la zona de la arena, donde se realizan los combates.
Atraviesa la zona con las estatuas y ve al segundo piso. Recoge una huella en la esquina, tendrás la huella completa de Parker correspondiente al código personal 5. Ve al tercer piso, al tercer nivel. Para abrir la puerta necesitarás un nuevo código, el 11, que lo tiene un guardián situado donde te enfrentaste a Bryce por primera vez. Una vez que lo tengas, regresa para abrir la puerta.
Ten cuidado con los sensores infrarrojos. Cuando los pases, puedes desactivarlos con los códigos de las huellas que tienes disponible. Avanza, recoge el «dotanuki» y escanea el bolígrafo para obtener otra parte de una huella. Sube por la escalera para dar con la segunda huella al lado de la mesa de te.
Baja a la puerta de la esquina, sigue el pasillo y entra en lo cuartos de baño donde podrás grabar de nuevo la partida. De nuevo utiliza el dispositivo de Alan o Stingray en el conducto del aire para capturar una imagen.

### ESCAPANDO DE LA PRISIÓN

Cuando salgas del cuarto de baño, tendrás un combate con dos guardias más que te «suministrarán» nuevas huellas dactilares, concretamente la 7 y la 3. Sigue adelante, toma el ascensor hasta la habitación donde encontraste la llave azul. Usa el portátil para enviar la imagen. Nueva misión y cinemática.
Antes de salir, abre la cerradura del bote salvavidas para distraer a los guardias y aparecerá una nueva escena cinemática con Lana y tu primer combate con ella.
Lana está rodeada de zombis y esos tipos son tu objetivo principal. Tras dejar caer exhausta Lana, Nina se verá atrapada en una prisión. Ten cuidado con los guardias, rompe las cajas para obtener comida y un punto de grabado de partidas. Busca la celda donde encontrarás tu equipo, pues no debes salir fuera sin estar convenientemente equipada.
Ve a la celda de la derecha donde

### OBJETOS Y HUELLAS DACTILARES

El juego está repleto de objetos, ya sea situados en las mesas y suelo del escenario o bien escondidos tras puzzles tipo panel LCD o en las taquillas. Para abrir las taquillas necesitarás recoger los códigos personales de los tipos a los que derrotas, o los cadáveres. Nina además de utilizar sus cualidades de lucha libre, es una buena investigadora en plan CSI.

estaba encerrada Nina. Allí recoge la huella dactilar de un cadáver, obtendrás el código personal 26 y el acceso a una nueva zona de seguridad. Más abajo, en las celdas, podrás tomar los diarios de unos prisioneros y un cinturón. Sigue avanzando hasta que llegues a la puerta de la zona de seguridad. Aparecerá otra escena cinemática.

En esta nueva misión, ve a lo servicios para coger una llave y un poco de comida en una de las cajas. Sigue avanzando y abre la puerta de la celda con la llave que has encontrado ahora, llegarás a la zona más interna de la prisión. Allí puedes coger un informe de interrogatorios y una nueva huella dactilar de uno de los soldados que merodean por allí para hacer la número 29.

Tras la cinemática, nueva misión. En una de las celdas encontrarás un manual y podrás abrir una nueva pantalla con puzzle.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15 | 15 | 12 | 12 |
| 473 | 473 | 453 | 345 |
| 2 10 8 9 | 6 10 8 9 | 6789 | 6789 |
| 6 11 12 | 2 11 12 | 10 11 12 | 10 11 12 |

Ahora recoge el diario de otra de las celdas y verás que una pared se puede «derrumbar» fácilmente. Pasa a través de ella y el laberinto de su interior. Recoge los objetos del interior donde encontrarás abundante munición, armas, comida y monedas de oro. Toma el manual para activar las persianas y presiona los botones C, D y E para activarlas.

Sal de la habitación, sigue avanzando, recoge el diario de tareas y un nuevo puzzle ante tus ojos se abrirá paso:

| | | |
|---|---|---|
| 12 | 12 | 12 |
| 348 | 348 | 345 |
| 7 11 9 6 | 6 7 11 9 | 6789 |
| 10 5 12 | 10 5 12 | 10 11 12 |

Avanza hasta el ascensor. En las duchas puedes recoger otra huella dactilar, que se halla en la taquilla, correspondiente al código personal 31. Tras el detector de metales entra dentro de la habitación, recoge la llave blanca y una huella de la máquina. Graba la partida porque ahora tendrás un combate con un tipo bastante duro llamado Enrique.

Tras el combate y la escena cinemática, recoge la huella de su espada y la vaina de la habitación. Sigue avanzando y te enfrentarás a unos guardias. Toma el emblema de uno de ellos pues contiene una nueva huella, la correspondiente a la 23. Regresa a la sala principal y usa la llave blanca en el detector de metales. Crúzalo y activa una nueva pantalla LCD.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 32 | 32 | 14 2 | 12 | 12 |
| 156 | 615 | 315 | 345 | 345 |
| 14 7 4 12 | 14 7 4 12 | 6 7 4 12 | 6 7 8 12 | 6789 |
| 10 11 8 | 10 11 8 | 10 11 8 | 10 11 14 | 10 11 12 |
| 13 9 | 13 9 | 13 9 | 13 9 | 13 14 |

Tras el puzzle, sigue avanzando y uno de los guardias de los alrededores te dará un nuevo emblema con código en su interior. Ve a las escaleras, súbelas, cruza la puerta. Sigue a los guardias hasta llegar a Lukas y rescátale.

## EL ÁNGEL PROTECTOR

Una vez que has rescatado a Lukas, debes protegerlo de todo tipo de enemigos. Ve hasta el túnel y en la zona inundada tendrás que navegar bastante deprisa para evitar ahogaros. Bien, dentro de los túneles encontrarás numerosas monedas de oro antes de que salgas a la superficie.

Allí te esperan tres guardias bien entrenados. Tras liquidarlos sube por las escaleras y recoge el documento de los trabajos de mantenimiento, encontrarás una nueva huella en la señal de tráfico. Ve a donde está situado el helicóptero.

## GRABANDO PARTIDAS

Es conveniente ir grabando la partida constantemente pues los combates suelen ser bastante duros y la mejor técnica es la clásica de «ensayo y error», por lo que no debes olvidar grabar (especialmente tras los combates con los jefes). En el juego hay un sistema para localizar los puntos de grabado, ya que muchas veces están escondidos en cajas que hay que romper o dar un rodeo hasta localizarlos. Según nos vayamos acercando al punto de grabado, un sensor irá aumentando su barra de potencia cuanto más cerca estemos de él.

Allí hay otra huella en la caja de herramientas. Sube por las escaleras del edificio y en la habitación que hay tras una puerta en la esquina, verás una caja que contiene otra de las huellas. Ve a la parte trasera del edificio y sal por la tubería. Avanza y en la zona de las taquillas hay un ordenador que debes activar.

Sal de allí y evita las alarmas del suelo, avanzando con mucho cuidado. Sube las escaleras hasta que llegues a un punto donde demuestres las habilidades de Nina como francotiradora y elimina a los guardias de las cuatro torres que hay ante ti.

Ahora sube hasta el extremo del edificio y, con todo bien limpio de enemigos, déjate colgar por el cable hasta que Nina llegue al otro edificio. Arriba en la azotea, encontrarás una granada. Baja hasta la sala principal de la planta baja. Lukas está enfrente de un ascensor en la sala principal con algunas huellas interesantes para escanear. Sube al ascensor con Lukas hasta encontrarte con Anna y Enrique.

Sigue a Lukas y, en el muelle, rompe algunas cajas para conseguir monedas y otros objetos. Ve a la torre donde encontrarás una llave negra en el muro. Úsala en el ascensor y a continuación como siempre usa el stingray en el conducto de aire. Bien, de momento tendrás bastantes problemas con los guardias, pero tu mayor preocupación es proteger a Lukas, una fase bastante difícil. Sigue luchando hasta que accedas al ascensor.

Tras llegar a tu destino. Combate con los guardias y recoge una huella de una revista de contenido «interesante». Ve por la puerta central y avanza por el pasillo. Verás un emblema con otra huella. Continúa, coge un nuevo documento sobre la mesa y desactiva el campo eléctrico. Luego tendrás que enfrentarte a Anna en un peculiar combate donde el suelo puede llegar a ser tu más mortal enemigo. Después de vencerla, ve a la sala del ordenador y guía a Lukas a través de un minijuego que cambia en cada partida y que puede romper los nervios a más de uno. Cuando lo hayas hecho, salta al tanque de agua.

Nueva misión. Nada en el túnel. Como siempre, encontrarás objetos y monedas. Tras subir por la escalera, gira a la derecha y te encontrarás con el cadáver de un científico. Toma la huella y abre las taquillas que están en las cercanías.

Después, aparecerá una secuencia cinemática y en esos momentos te encontrarás de bruces con tres guardianes bastante fornidos. Bien, tras ellos, recoge el informe químico que hay en el suelo. Aprovecha también para coger el equipo de buceo.

Ahora estarás preparado para tirarte al agua. Cuando hayas salido a la superficie, recoge otra huella de otro científico muerto. A continuación deberás resolver otro puzzle en forma de pantalla LCD.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 14 3 | 14 3 | 43 | 23 | 23 |
| 845 | 846 | 856 | 456 | 456 |
| 11 9 13 7 | 11 9 5 7 | 11 9 10 7 | 8 9 10 7 | 7 8 9 10 |
| 1 12 6 0 15 | 1 12 13 10 15 | 1 12 13 14 15 | 11 12 13 14 15 | 11 12 13 14 15 |

Encuentra otra huella en el guante de la esquina y sigue por el pasillo para recoger el agente químico del suelo. Sal del edificio y de nuevo te encontrarás con otro científico muerto al que deberás escanear para obtener nuevo código. También puedes recoger el jabón del pasillo. Mezcla el jabón y el agente químico en el tanque del sistema de aspersores, aunque antes tendrás que recoger la huella de la válvula y activar el sistema de alarma anti-incendios en el almacén de armas químicas.

## LUCHANDO CON ROBOTS

Después de haber dejado inutilizado el gas venenoso, ve a la habitación donde se encuentra Lukas y recoge el diario de Boskonovitch y un mapa. Sal fuera usando las directrices del mapa y toma la huella de otro científico muerto. Tras la puerta hay otra pantalla LCD.

| | | |
|---|---|---|
| 13 2 3 | 13 2 3 | 123 |
| 15 | 15 | 45 |
| 648 | 648 | 678 |
| 11 12 0 | 11 12 0 | 11 12 13 |

Sigue adelante y hallarás un buen número de soldados muertos. Captura sus huellas digitales. Entra en la puerta y antes de entrar en el ascensor encuentra el punto de salvado porque ahora viene un combate de los buenos con un robot. Una máquina dura, cuyo punto más débil es la cabeza. Con la

ayuda de Alan podrás vencerle fácilmente, pero utiliza ataques a distancia, acercarte demasiado es morir.
Tras él, vendrá Enrique, al que habrá que derrotar empleando técnicas más convencionales, pero sobre todo, procura que Nina esquive sus demoledores contraataques.
Una vez derrotados ambos enemigos, sigue avanzando hasta la habitación donde hallarás el diario de Lukas. Recoge armas y munición, aprovecha para grabar la partida también y recoge la huella de un científico muerto.
Ve ahora a la escalera al lado de la maleta y en la habitación habrá otro de los famosos paneles LCD con «regalo» en su interior.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 145 | 143 | 143 | 123 |
| 68 | 65 | 65 | 45 |
| 792 | 782 | 278 | 678 |
| 11 10 | 9 10 | 9 10 | 9 10 |
| 3 12 13 | 11 12 13 | 11 12 13 | 11 12 13 |

Sal y recoge una huella en el matraz, te permitirá abrir una taquilla con el Informe «J». Ahora podrás utilizar el ascensor y verás una tétrica escena. Recoge el reloj y la huella dactilar de Lukas. Cruza por la puerta de la izquierda, toma la huella del soldado muerto y regresa a la zona de la prisión. Tras el encuentro con los guardianes, recoge la huella dactilar de uno de ellos y ve a la torre de vigilancia. Coge en el camino la huella de otro soldado y verás a Alan. Sube a la torre, coge el rifle de francotirador y cubre a Alan mientras éste va avanzando rodeado de enemigos hasta que llegue al helicóptero.

## EN EL MAR DE NUEVO

El barco ha sufrido un «ligero» cambio de tripulación. En vez de marinos humanos hay robots asesinos. Todo un reto. Así que practica con los primeros que tienes a tu alcance antes de recoger el documento de alta seguridad de la mesa.
Coge el código de posición del mapa, sigue avanzando y encontrarás otro panel LCD:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 123 | 127 | 127 | 123 |
| 5694 | 5634 | 4563 | 4567 |
| 870 | 890 | 890 | 890 |

Ahora ve al almacén, recoge el inventario de la pared y usa el control numérico para mover las estanterías. Pulsa AB, luego CD y aparecerá una tarjeta en blanco en el suelo. De nuevo en el control pulsa GH, IJ y KL para una moneda de oro. Pulsa KL de nuevo. Ahora usa la tarjeta en el ordenador para que se convierta en una tarjeta azul. Sube la escalera y rompe el espejo. Ahora tienes que fijarte en el cuadro para resolver el puzzle de la mesa. Se moverá el cuadro, podrás recoger un medallón y un manual de emergencia. Entra en la puerta de la izquierda y llegarás hasta la Sala de recepción del buque. Allí tendrás recepción de bienvenida y muchos objetos para recoger. En la habitación frigorífica, el medallón se convertirá en una extraña joya. Ahora coge el ascensor para llegar a la planta de abajo. Allí avanza a las habitaciones de Lana, donde hay una preciosa katana. En la habitación de al lado, debes colocar el medallón en la maqueta para obtener la llave quimera. Antes de salir de la habitación recoge el medallón. Tu próximo objetivo es el helipuerto. Combate con los robots y recogerás un nuevo código personal. El helipuerto posee su propio panel LCD.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | 1 | 1 | 1 |
| 21 | 26 | 23 | 23 |
| 576 | 574 | 564 | 456 |
| 38 | 38 | 78 | 78 |
| 9 | 9 | 9 | 9 |

Ve ahora a la zona de las calderas para darle un nuevo cambio al medallón, pues se transformará en la joya del Unicornio. Regresa al patio descubierto de la nave y tendrás una buena oleada de robots dispuestos en convertir en papilla a Nina. Tras esto, ve al acuario y usa la joya del Unicornio en el pequeño buque para tener la llave del Unicornio. Regresa al atrio del buque, allí tendrás que pulsar el botón de la estatua al lado del piano y aparecerán unas palabras que debes usar en el piano, pero antes tienes que activar tanto la llave del unicornio como la quimera en el propio piano. Tras tocar la melodía correcta, aparece una escena cinemática donde tu destino es la parte inferior de la nave. Allí habla con Alan, aprovecha para grabar la partida y nueva pantalla LCD.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 453 | 953 | 953 | 153 | 123 |
| 9167 | 4167 | 4167 | 4867 | 4567 |
| 802 | 802 | 280 | 290 | 890 |

Ahora sube por la escalera de la derecha, derrota a los robots y recoge la huella.
Entra en el submarino y en su interior recoge la huella del equipo de buceo. Sumérgete en la piscina donde hay una moneda de oro en su interior. Al lado de la piscina hay otra pantalla LCD.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 32 | 35 | 34 | 43 | 23 |
| 785 | 786 | 756 | 756 | 456 |
| 1496 | 149 10 | 18910 | 18910 | 78910 |

## ALMAS DE METAL

Ve ahora a la escalera de la izquierda y avanza. Pulsa la palanca para que se vayan reduciendo los efectos del gas y en esos momentos tendrás una dura pelea robótica. Sigue avanzando sentido Norte y encontrarás otra pantalla LCD.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 923 | 123 | 123 | 1103 | 1103 | 123 |
| 8145 | 8745 | 5874 | 5274 | 4527 | 4567 |
| 1076 | 1096 | 1096 | 1096 | 896 | 8910 |

Ahora toma dirección sur y escala por el conducto del aire. Continúa hasta que llegues a un punto de salvado en la habitación con los ordenadores. Coge la llave amarilla y usa la tarjeta azul en el ordenador para que se convierta en «amarilla». Después rompe la silla sobre la mesa y podrás obtener la huella del bolígrafo. Al lado de la puerta hay un sistema de detección de huellas que te permite utilizar un nuevo sistema LCD.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 9 | 1 | 1 | 1 |
| 38 | 83 | 43 | 93 | 93 | 23 |
| 126 | 126 | 826 | 426 | 426 | 456 |
| 9507 | 9507 | 1507 | 8507 | 7850 | 7890 |

Sal de la habitación y sube las escaleras. En la planta de arriba hay unas gafas de buceador con huella en su interior. Continúa y activa el ascensor para ponerlo en funcionamiento. Una vez que llegue a tu destino, hay una zona sembrada de sensores cuyo más mínimo roce significa el final del juego. Tras pasar la zona, graba la partida y recoge la lista de nombres de la mesa. Regresa a la zona de submarino y en la habitación de operaciones pulsa sucesivamente las palancas para obtener huellas de los cinco cadáveres.

## MODELITOS

Nina es uno de los mejores personajes femeninos que se hayan inventado nunca para un videojuego. Y sus diseñadores han creado una serie de «modelitos» para nuestra protagonista en un juego hecho para lucir su palmito e imagen. La pregunta que nos hacemos es si realmente existen este tipo de chicas por el mundo real y no sólo en el virtual.

## FINALIZANDO

Sigue avanzando, recoge las huellas dactilares de los tipos al lado de los robots y en la mesa toma el manual de instrucciones. Ahora podrás abrir la puerta de combinación utilizando la lista de nombres que previamente cogiste. Avanza a través del pasillo y entrarás en una de las salas más grandes del buque. Accede por la puerta de la esquina, recoge el manual de vigilancia y la llave de control IC. Ve al nivel inferior de la zona de atraque del submarino. Allí tienes que encontrar a tres J-Robots y activarlos con la IC. Según vayas derrotándolos podrás recoger sucesivos fragmentos. Cuando los tengas ve a la habitación con el tablero de ajedrez y coloca allí los fragmentos. Pero antes salva la partida porque tendrás que enfrentarte de nuevo a Lana, y esta vez viene acompañada de clones de Enrique y Bryce.
Bien, imaginamos que has podido con todos ellos pues te presentamos la parte final del juego. Sube por la escaleras, recoge el manual del suelo y usa el reloj de Lukas en el panel de control moviendo las agujas del reloj a la siguiente hora: **5:40:60**. Luego: **4:35:30**. Y por último: **9:00:10**
Ahora debes escapar del barco inmediatamente. Usa la llave amarilla en la consola para que se convierta en roja. Avanza a toda velocidad por el pasillo y evita los ataques de los robots porque tu máxima preocupación va a ser Anna. Para derrotarla, ejecuta golpes críticos sobre su pecho. Con tiempo y paciencia conseguirás vencerla.



Compañía: Konami
Género: RPG
País de Origen: Japón
Memory Card: 098 KB

http://www.konami.com/gs/suikoden4

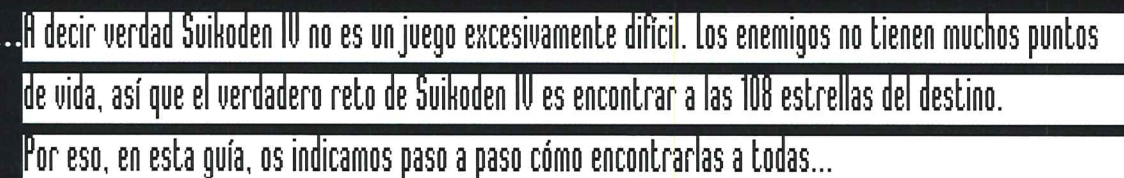
La aventura comienza con un Tutorial de los tres tipos de combates diferentes que hay. Una vez hayan acabado y tengas el control, habla con todos tus amigos del barco hasta que llegues a puerto. Allí debes dirigir tus pasos a la fortaleza. Dentro de la misma has de ir hasta la puerta en la que se halla Katarina y cruzar. Después de la escena de graduación ve hacia el pueblo y camina hasta que una escena tenga lugar, aparecerás en la cena de graduación. Habla con Glen, Katarina, Jewel, Tal, Keneth y Paula. Luego abandona la fiesta. Al salir del callejón habla con Chiepoo para que te diga que una niña ha sido raptada. Ve hacia la calle próxima al punto de salvado y localiza a la niña, y a sus captores. Ve a dormir. A la mañana siguiente sal de la fortaleza para que Snowe se una de nuevo. Con él en el equipo ve hasta la sala de entrenamiento. Busca a Paula, Jewel, Keneth y Tal. Habrá un entrenamiento de tres combates. Después del tercero sal de la fortaleza y ve hasta el barco, escoge a cualquiera para derrotar a monstruos marinos (tres veces). Al conseguirlo regresa a puerto y habla con el tipo junto al barco para que te envíe a Puerto Medio. Allí habla con el tipo que está junto al caballero Gaien. Acepta el reto que te propone y sal a la mar. Navega hasta que una Bola mojada aparezca como enemigo. Derrótala y regresa a Puerto Medio para comunicárselo al tipo que te retó. Regresa a Razril para que Katarina te diga que Glen te espera. Ve hasta la fortaleza y habrá una conversación. A continuación ve hasta tu cuarto y salva partida, luego abandona la fortaleza. Snowe dejará el equipo. Entra en la fortaleza y vuelve a salir para que Snowe regrese al equipo. Ve a la cámara de audiencias y charla con Ramada. Ya en el mar, pon rumbo a Iluya. Al poco de estar en el mar habrá una secuencia y aparecerás en la cubierta del barco. Habla con Snowe para que las secuencias se sucedan. Escoge luchar cuando se te dé la oportunidad y prepárate para luchar contra Brandeau. Para el duelo contra el barco utiliza a los caballeros Gaien 2, 3 para los cañones de Runas y los demás como combatientes en caso de abordaje. Al finalizar la batalla marina tendrás que luchar contra Brandeau y el asesino. Acaba con éste último en primer lugar dejando a Brandeau para el final. Después de las escenas que vienen a continuación. Brandeau luchará contigo. Escoge «ataque, ataque, especial» y lo vencerás sin recibir daño alguno. (Hay una pequeña posibilidad de que la combinación cambie, así que te aconsejo que salves un poquito antes). Al día siguiente, sal de tu habitación y Snowe te pedirá que lo acompañes de compras. Acepta y ve a la ciudad, entra en la tienda de equipos para comprar una Mega medicina. Regresa a tu habitación para que Snowe te deje. A continuación ve a la cocina para que Funghi te dé la comida de Glen. Llévala al comandante que se encuentra una planta más arriba de la cocina. Después sal al patio. Habla con Jewel, Tal, Keneth y Paula, y sal fuera de la fortaleza. Habla con el caballero Gaien que hay cerca del barco y ve a luchar. Para configurar el otro barco tendrás que poner a Jewel en el cañón de runas y al resto de combatientes. En pocos turnos acabarás con Darío. Al finalizar debes de ir a la habitación de Glen. Después de la charla ve a tu habitación y descansa. A la mañana siguiente vuelve a llevar comida a Glen. Cuando Razril sea atacado sal de la fortaleza y te enfrentarás a tres rondas de enemigos. Después, Katarina te pedirá que no entres en la habitación de Glen. Desobedece esta orden pero sube una planta más para llegar a la azotea. Habrá una secuencia y caerás inconsciente. Cuando estés en el limbo corre hasta la luz roja del fondo y después de la tercera lucharás contra una Sombra Misteriosa que apenas tiene puntos de vida. Al despertar serás desterrado. A partir de este momento has de ir reclutando las 108 estrellas del destino que son 108 personajes distintos. La mayoría se unen de manera automática pero hay algunos que se las traen. Desde ahora y hasta el final presta atención y haz todo tal y como lo indico porque hay personajes que sólo tienes una oportunidad para hacerte con ellos.

Una vez en el mar descubrirás que Keneth, Jewel y Chiepoo te acompañan. Son tres de las 108 estrellas. Navega y al poco tiempo tendrás dos combates aleatorios. Después del segundo verás un barco al que subirás. Habla con el tipo más joven y ve a descansar. Luego sal fuera del camarote y dará lugar a una cruenta batalla. No te molestes en intentar ganar este combate porque es imposible. Al finalizar la batalla eres devuelto a tu

POR MONTILLAMAN

# GUÍA COMPLETA

*Para llegar hasta el final*







# SUIKODEN IV

barca. Habla con tus amigos y a continuación navega. No tardará en aparecer un combate aleatorio a cuya finalización tendrá lugar el primer enfrentamiento contra un Jefe Final. Para derrotar al Dragón de Agua utiliza la Runa del castigo del Héroe, pero vigilando los puntos de vida. Después del combate un Tsunami te llevará hasta una isla desierta. Habla con tus amigos para que se unan al grupo. Salva partida. Explora las cuatro áreas y, cuando se te dé la opción, contesta «intentar huir». Recoge el material que has seleccionado y cuando tengas las tres unidades ve hasta lo más profundo de la cueva para ver a una sirena. Recoge el anillo afortunado que te deja caer y regresa junto a tus compañeros. Esto de recoger el material e ir a continuación a ver a la sirena debes de hacerlo dos veces más. (son tres días en la isla). El segundo día la sirena te dará un Amuleto de Agua y el tercero un anillo protector. Después de descansar el tercer día estarás listo para partir. Habla con Jewel y Keneth y la sirena te dirá que Chiepoo está siendo atacado. Ve hasta la zona más alta del bosque espeso para deshacerte de otro jefe final. En los tres primeros turnos, el cangrejo gigante no hará nada. Usa la runa del castigo a partir del cuarto y liberarás a Chiepoo sin complicaciones. Después aparecerás de nuevo en el limbo. Repite los pasos de la vez anterior y derrota a una nueva sombra misteriosa. Al recuperar el conocimiento sal al mar. ve al Sur. Después de dos combates aleatorios aparecerá otro jefe final. Utiliza una vez más la runa del castigo. Después habla con tus compañeros y un barco te recogerá. Tras la charla habla con Desmond. Al llegar, ve a palacio y habla con el rey. Al finalizar la conversación sal del palacio y serás llevado a tus aposentos. En la cueva Desmond, Louise, Tov, y Chadli pasan a ser estrellas recolectadas. Descansa en la habitación que tienes asignada y tendrás un sueño. Al despertar habla con Desmond para que te permita usar el navío de reconocimiento. Habla con Louise para formar tu grupo y baja hasta el puerto. Pásate antes por la tienda de armaduras y habla con Ornan, éste se unirá a ti. Ya en el puerto utiliza el barco y ve hacia el Norte de Obel para llegar a la isla de Mordo. Desde Mordo ve al Nordeste para llegar a la isla de Nay. Está un poco lejos, así que no sufras si no la ves en un rato. También la puedes localizar al Sureste de Iluya. Al llegar a Nay, sube los escalones que hay cerca del barco para que dos mujeres gato te indiquen donde está el poblado Nay-Kobold. Sigue el camino hasta llegar al poblado. Entra en el centro de comercio y habla dos veces con Perrault y éste se unirá a la aventura. Regresa al barco y dirígete hacia el Este para llegar muy pronto a la isla de Na-Nal. Avanza hacia el fondo y sube los escalones para llegar al pueblo. El edificio de la derecha es la posada. Entra y salva partida, habla con Rita. Ésta te retará a jugar a un minijuego. Hazlo y tras vencerla se unirá al equipo. Recuerda que para ganarla debes agotar todos sus Oct. Sal de la posada y ve a la zona más alta del pueblo. Allí habla con Reinhold que está junto a una puerta y crúzala. Habla con Mitsuba y gana el combate. Usa «Vigilar, vigilar, vigilar, vigilar, atacar, atacar, atacar, atacar, especial». Después del combate Mitsuba y Reinhold se unirán. Regresa a Obel y ve a las ruinas que están al Oeste del palacio. Antes de entrar asegúrate de que Mitsuba está en tu equipo de luchadores. Enseña a Rakgi el pase de entrada y accede al interior. Ve al frente y luego a la izquierda. Cruza el umbral y ve a la derecha subiendo los escalones. Cruza la puerta de la derecha. En la nueva pantalla ve a la izquierda para ir a una nueva sala. Avanza al final y gira a la izquierda. Abre el cofre y sal por la puerta más al fondo. Derrota la bola angelical del cofre y obtén el martillo de oro. Regresa a la sala anterior y cruza la puerta que hay junto al cofre. Avanza al fondo y entra por la puerta de la izquierda. Sube las escaleras de la derecha. Salva partida y cruza el umbral próximo. Camina recto hasta que te aparezca un Jefe Final. Después camina hasta el final para salir al exterior. Salva partida y coge todo lo del cofre. Continúa hasta la mujer junto al árbol seco. Habla con Rikie y después de la conversación camina de regreso hasta que aparezca un nuevo Guardia. Tras derrotarlo, Rikie y Rakgi se unirán al elenco de estrellas. Regresa a la cueva y observa cómo hay una persona cerca de la entrada, pero no hables con ella. En la cueva, salva partida y sal de la misma. Ahora habla con el tipo de la entrada a la cueva para que te transporte al puerto. Al subir al barco Lilin te pedirá ayuda. Ve hasta el punto blanco del mapa para llegar al buque mercante. Tras las dos

batallas que tienen lugar escoge «disparadles» para que Lilin se una al grupo. Regresa al puerto y Darío te retará a una batalla naval. Pon a Tov con la runa de fuego en el cañón y acabarás con el pirata sin problemas. Después de la escena embarca en Obel. Al llegar a tierra un soldado te dirá que veas a Desmond, hazlo. Éste te pedirá que vayas a Nay en busca de Oleg. (Antes de salir de viaje procura que Louise no te acompañe). Para encontrarlo debes de ir a la zona más alta del pueblo de los humanos de Nay. Allí está la posada y cerca hay un puente de madera. Crúzalo y darás con él. Tras la charla ve a la posada y descansa. Durante la noche intenta salir de la habitación para ver una escena y luego descansa. A la mañana siguiente regresa al lugar donde Oleg dejó la cámara y observa la grabación. Baja a la playa y ve hasta los dos cuerpos que hay en la orilla. A continuación regresa a Obel. Ya allí, camina hasta la posada para ver una secuencia. Habla con la mujer y persigue a Cédric hasta la cueva y habla con Louise. Cédric se unirá. Ve hasta el palacio y tras la conversación Oleg se unirá. Ahora ve a la cueva. Por el camino te encontrarás a Ramada, Akaghi y Mizuki. Estos dos últimos te atacarán. Tras derrotarlos y regresar al palacio se unirán al equipo. Sal del palacio, camina hacia la cueva y utiliza la runa cuando tengas ocasión. Prepárate para la batalla naval. Para el barco de Obel que maneja el héroe pon a Tov con la runa de agua en el cañón de runas. Ganarás la batalla sin problemas. Aparecerás de nuevo en el limbo. Tras alcanzar la cuarta luz lucharás contra la sombra de Brandeau. Con apenas puntos de vida, el combate llegará a su fin muy pronto. Tras despertar en tu habitación habla con todos tus amigos y ve hasta la taberna de la cueva para ver una secuencia. Sal de la cueva y cuando oigas un ruido vuelve a entrar y ve hasta el cuarto de operaciones. Debes reclutar a gente. En la zona de palacio habla con Gary y Ema, decidirán quedarse. Baja las escaleras y habla con el tipo que camina. Cerca de la herrería (justo donde reclutaste a Ornan) hay dos mujeres con las que debes hablar. En la entrada del pueblo, habla con Adrienne y Yu para que éstos se unan al equipo. Baja al puerto y habla con uno de los dos tipos. Regresa a la cueva y ve al cuarto de operaciones. Ya en alta mar entra al interior del Navío. Kika hará acto de presencia y te pedirá que vayas al Nido de Piratas. En lugar de hacer esto vas a reclutar más estrellas. A estas alturas Lino En Kuldes, Nico, Pablo y Haruto se han unido al elenco de las estrellas del destino. Ancla el barco y duerme en tu habitación. Al salir del cuarto Tov te pedirá que vayas a inspeccionar una habitación sin nombre en la quinta cubierta. Al inspeccionarla encontrarás a Mao que se unirá al equipo. Regresa a dormir y Tov te dirá que hay alguien más. Regresa a la sala de cultivos (la de Mao) y conocerás a Nao que también se unirá al equipo. Cerca del centro del mapa está la isla desierta donde viste a Lilin. Ve a ella y entra en la cueva. Avanza hasta el final para conocer a Taisuke que te pedirá que vayas a la playa a por su ropa. Tras darle la ropa sal de nuevo para que se vista. Entra una vez más para que se una a ti. Ahora ve hasta Nay. En la playa encontrarás una botella con un mensaje. Ve hasta el pueblo de Nay-Kobold. Cuando pases por el puente una chica aparecerá y desaparecerá. Ya en el pueblo, habla con Bang que está dentro de una caseta y se unirá. Toma el camino de vuelta y al pasar por el puente Viki se unirá a ti. También te obsequia con un espejo de mano brillante que te llevará de vuelta al barco en el acto. Ahora ve hasta la Isla de Na-Nal. En el puerto verás a Ugetsu. Escucha su historia y se unirá. Sube hasta el pueblo. Ve a los baños calientes y conversa con el hombre de fuera para que te hable de la Maestra de Runas. Ve a la posada y habla con Manu para que se una. Ahora camina hasta la tienda de armas y charla con el tipo de amarillo, te volverá a mencionar a la Maestra de Runas. Ve hasta la tienda de runas y escoge «conocer al maestro de runas». Jeane que así se llama la Maestra de Runas se unirá al grupo. Regresa al barco y saca a Ugetsu del equipo. Ve a la cubierta trasera para que, tras una escena con Ugetsu, pesques a Shiramide y se una. Tira las redes al agua. (Ya verás más tarde qué sucede). Asegúrate ahora de poner a Mizuki en el grupo de pelea y que al menos poseas una semilla de flor. Ahora ve hasta el pueblo de Iluya. Una vez allí avanza hasta llegar a la zona del pueblo destruido. Cuando llegues debes de encontrar a Nataly, y se unirá. Cruza el puente semiderruido (apenas se distingue) y encontrarás a Izak, también se unirá tras entregarle una semilla de flor. Gira a la derecha de donde has unido a Izak y luego a la izquierda para que Kate, la hermana de Mizuki se una también. Regresa al interior del barco y dile a Shiramide que levante la red, verás que ha pescado a una sirena llamada Lilan. Al Este de la zona más al Norte de la isla de Obel hay una pequeña isla llamada Doughnut donde Rene se unirá al grupo de personajes (Para ello has debido coger anteriormente la botella con el mensaje de la isla de Nay). Para poder encontrar los tesoros debes ir a la isla Arrecife de Piedra Caliza que está en la parte inferior izquierda del mapa, concretamente en línea recta al Sur desde Razril o bien puedes ir a Isla de masa montañosa que está justo al Norte de Razril. Ahora sí que debes ir al Nido de Piratas. Antes de entrar en la cueva habla con el pirata que está mirando al mar. Entra en la cueva y habla con Kika. Pídele luchar juntos. De este modo Kika, Sigurd, Hervey, Darío y Nalleo se unirán al grupo. Charla con Phil y si tienes al menos 41 estrellas reunidas se unirá. Sube al barco (No te teletransportes) y vuelve al Nido de Piratas para tener noticias de Katarina que ha llegado malherida. Tras todas las escenas que suceden sube al barco y serás atacado por Snowe. Para ganar este combate Pon en los cañones del barco de Obel a Tov con fuego, Kate con tierra y a Pablo con Fuego. En el otro, pon Desmond con Tierra. De esta manera pocos problemas tendrás para la batalla. Tras el combate sigue a Snowe hasta Razril. Cuando lo hagas prisionero y te den las opciones de respuesta escoge la de darle una oportunidad (NI SE TE OCURRA EJECUTARLO). Mira el mapa y verás que hay una isla señalada. Es Isla Ermita. Una vez te encuentres allí avanza por el camino hasta llegar a la casa. Agnes te recibirá y drogará a tu equipo. Tras la charla, abandona la casa por la parte de atrás y sigue el camino hasta la cueva. Cuando llegues a ella un Gigante Carnudo daldrá al frente. Utiliza el poder de la runa para no tener demasiados problemas y vigila tus puntos de salud. Una vez lo hayas derrotado, entra en la cueva, coge la botella verde y la cresta, y regresa junto a Elenor. Ésta se unirá al grupo. Sal de la casa y habla con Agnes que también se unirá. Regresa al barco. Navega hasta el Nido de Piratas y cuando bordees las rocas junto a la isla Lilon, una de las hermanas de Lilin se unirá también. Ancla el barco y ve al cuarto de operaciones. Te enfrentarás a Lino en un combate en el cual ganarás de un golpe si eliges «especial». Recibirás además el sello dorado. Ve a isla Ermita y ve a casa de Elenor, pero no entres. Regresa caminando por la parte más a la derecha de la pantalla y tendrás un combate contra cuatro Lobos demonio y Gau. Gana este combate y Gau se unirá al grupo. Ahora cruza la casa de Elenor y sal al camino que te llevó a la cueva. Junto a una roca de la derecha, verás a Aldo que después de la charla se une al grupo. Regresa al barco e intenta entrar en tu camarote sin teletransportarte. Si tienes más de 51 personajes, Desmond te dirá que hay gente en tu habitación. Son Jango y Brec que se ofrecen para unirse al equipo. Ve ahora a Isla Desierta y ve a lo más profundo de la cueva para que Lilen, una nueva sirena se una. Si te apetece y tienes suficientes objetos, ve al lugar donde luchaste contra el cangrejo que hizo prisionero a Chiepoo y enfréntate a un nuevo enemigo. A continuación, ve a Isla de Mordo y entra en las aguas termales. Tras una discusión con Lo Fong, Lo Hak y Lo Seng combatirás contra ellos. Derrótalos y formarán parte de tu equipo. Aparecerás en el mar. Toma tierra de nuevo y habla con Igor que está junto a los baños. También se unirá. Regresa al barco y pon a Chiepoo en el equipo y como primer personaje. Ve a Isla Nay. Desde el puerto hasta el poblado de Nay-Kobold has de ir andando. Cuando llegues, ve a la residencia y habla con Bartholomew, de momento no querrá cuentas contigo. Regresa a la zona de la entrada del pueblo y habla con los

dos gatos, te advertirán de que hay ladrones. Sal del pueblo y cruza el puente colgante, dos tipos te robarán el sello dorado. Regresa al pueblo de Chiepoo y localízalos tras el almacén situado más a la izquierda. Supera el minijuego, Champo y Nalkul se unirán al grupo. Regresa al barco y lee la primera edición del periódico de Perrault. Concretamente la parte central que habla de Bartolomew. Regresa a la residencia de Nay-Kobold y Bartolomew se unirá al grupo. Ahora has de conseguir la última sirena. Para que Liloon aparezca debes tener las otras sirenas e ir a Iluya. Busca unas escaleras que bajan en la pantalla del puerto y Liloon se unirá. Regresa al Nido de Piratas y entra en el cuarto de Kika. Allí Katarina se une a ti si tienes más de 58 personajes. Regresa a Isla de Na-Nal, concretamente al lugar donde luchaste contra Mitsuba. Allí encontrarás a Maxine. Habla con ella y tendrá lugar un sencillo combate. Regresa al cuarto de operaciones del buque para una charla. Pon a Jeane, Mizuki y Sigurd en el equipo y ve hasta Puerto Medio. Cuando vayas a atracar en el puerto, un trozo de isla te atacará. Este combate sólo se puede ganar haciendo uso de las runas. Utiliza los hechizos más fuertes y en unos cinco turnos Isla Movediza pasará a la historia. Después del combate te encontrarás en tierra. Tras hablar con Reinbach y Micky charla con Keen que está junto al tipo que da información sobre qué comprar. Keen desaparecerá. Ve hasta el barco y quita a Sigurd del equipo, luego vuelve a hablar con Keen. Tras pagar 10.000 Potch se unirá a ti. Ve a la posada y descansa. Allí verás a una mujer llamada Deborah. Habla con ella hasta que se una. Ve a la casa situada más alta del pueblo y habla con el padre de Reinbach. Al terminar la conversación ve al puerto y cuando vayas a salir Reinbach y Micky te pedirán que le suministres la cresta rosa. Sube al Navío y navega hasta Na-Nal. Mira el tablero de las estrellas y observa cómo Oskar, el amigo de Deborah, también forma parte del elenco de las estrellas del destino. Una vez en Na-Nal verás que la entrada al pueblo está bloqueada por soldados Kooluk. Derrota dos tandas de los mismos, Axel te hará prisionero. En la celda descansa. Ya de madrugada toma el sendereo que lleva a la garganta. Sigue caminando hasta que veas una secuencia. Coge el remedio de los elfos de la especie de altar y regresa. Sal de la casa del jefe del pueblo y camina hasta el puerto. Poco antes de llegar aparecerá Selma, te hará prisionero. Habla con tus compañeros y Selma te dejará libre. Al llegar al pueblo verás que está siendo atacado por los Kooluk. Vence a los tres grupos de soldados, Axel se unirá al grupo. Camina hacia el puerto. Allí Selma te dirá que ha sido expulsada de su pueblo y se unirá al grupo. Sube al barco y vuelve a bajar. Ve a la posada y, en la puerta de la misma, habla con la mujer para que su hijo Eugene se una también. Ahora ve hacia Isla de Nay. Allí debes tomar el camino hacia el poblado Nay-Kobold. En el segundo árbol de la izquierda que lleva hasta el poblado gatuno encontrarás una vez más a Maxine. Derrótala y regresa hasta el puerto. Ahora sube las escaleras hasta llegar a casa del jefe del pueblo de Nay y enséñale el sello dorado. Sube hasta la posada. Entra en la segunda habitación de la izquierda y habla con Garet para que te dé la cresta de rosa para Reinbach. Ve y sube al barco, vuelve a tomar tierra. Camina hasta la casa del jefe del pueblo y dos personajes, Kevin y Pam, se unirán al grupo. Sube al barco y llega a Puerto Medio. Entrega la Cresta de Rosa a Reinbach y éste junto con Micky se unirán también. Habla con el tipo que hay en el puerto vestido con jersey marrón y te hablará acerca de Millay. Regresa a la posada de Nay. Habla con el tipo que se encuentra en la primera puerta a la izquierda. Pon a Reinbach en el grupo de personajes. Ahora ve a Puerto Medio. Delante de la posada del pueblo estará Helga. Habla con ella hasta que Charlemagne aparezca. Helga se unirá. Delante de la entrada a la casa de Reinbach verás a Etienne. Habla con él y también se unirá a tu grupo. Deja de momento a Reinbach en el equipo y ve hasta la posada de Nay para que Gareth se una. Ahora puedes conseguir dos personajes más. Con Reinbach en el equipo ve hasta el puerto de Na-Nal. Verás como Millay está en problemas. Derrota a los secuestradores y Millay formará parte del equipo. Para conseguir a Charlemagne ve hasta Puerto Medio y habla con él. Como aún te dice que tiene que arreglar la posada, abandona Puerto Medio y regresa. Habla de nuevo con Chalemagne y éste, ahora sí, se unirá al equipo. (Nota: Has de navegar al menos hasta que tenga lugar un combate, entonces regresa a Puerto Medio). Ahora que tienes 79 de las 108 estrellas del destino ve al cuarto de operaciones, Elenor te dirá que debes ir a Razril. Pon a Katarina en el grupo principal. Échate a la mar y cuando estés llegando a Razril aparecerá un combate naval. Para ganar esta batalla, comiénzala y contempla cómo un barco enemigo se pasa a tu bando en el momento que recibes el primer impacto. Dispara runas de tierra sobre el barco pequeño y en tres turnos pasará a la historia. Para el navío grande usa runas de fuego y no tendrás problemas. Al finalizar el combate Helmut te hablará. Proponle que se una y Helmut accederá. También se unirán al grupo Tal y Paula. Ya en el puerto habla con toda la gente que puedas para que vayan a la sala de entrenamiento. En la plaza donde se celebró la fiesta al comienzo del juego está la posada. Cerca de la puerta de la misma está Basil. Habla con él y se unirá al grupo. Entra a la posada. Allí verás a Maxine que se unirá gustosamente siempre y cuando hayas luchado contra ella en la plaza de Na-Nal y en el camino hasta el poblado Nay-Kobold. Allí también verás a Konrad quien se unirá a tu grupo si llevas a Katarina en tu grupo principal. Ve a la fortaleza y salva partida en tu antigua habitación. Ve a la sala de entrenamientos para que tenga lugar una escena. Tras la escena habrá un combate contra dos soldados Kooluk. Después de la escena regresa a la fortaleza, al patio de entrenamiento, y habla con una niña y su padre a los que invitarás a subir al barco (pero no formarán parte de las 108 estrellas del destino). Ve a la cocina y habla con Funghi hasta que se una. Camina hasta el navío para ver una escena de Katarina. Después de la misma ve a la tienda de equipo (la más cercana al barco). En su interior estará Frederica que tras la charla se une al grupo. Es hora de que descanses en tu antigua habitación, ahora que vuelve a ser tuya. Al día siguiente, sube a la azotea donde murió Glen y habla con Ameria, se unirá al grupo. Ya sólo quedan dos personajes más que se puedan agregar al elenco de estrellas del destino. El primero de ellos se llama Gretchen y está delante de la tienda de armas. Para que se una sólo debes hablar con ella. Para conseguir a Karl, ve al callejón y lo encontrarás en la parte ancha de la derecha (si vas desde el puerto). Ya posees a todos los personajes que por el momento puedes tener, que son 90. Ve ahora hasta el barco y sube para que de comienzo una segunda batalla marina. Esta vez es contra Snowe que, atención, ¡¡se ha hecho pirata!! Para ganar el duelo pon en los cañones de runas a todos los personajes que tengan runas de agua. Al acabar el combate debes de pedirle que se una a ti. Al negarse lo dejarás libre. Al encontrarte en el mar, echa el ancla y baja a la quinta cubierta para hablar con Pablo

que está en la sala de los cañones de runas (al fondo). Ve a la plaza de Puerto Medio. A la izquierda puedes ver una calle. Adéntrate en ella y accede a la casa del fondo. Contesta incorrectamente a la pregunta y caerás un nivel. Avanza por el pasillo y llegarás a un camino secreto. Avanza por el túnel hasta llegar a un nuevo Jefe Final. No es difícil de vencer si usas el poder de las runas. Si tienes a Kika, usa el combo con el héroe, y si también tienes a Jeane usa los ataques de la runa de trueno. Tras derrotar al Dragón avanza hasta llegar al laboratorio de Warloc. Habla con él y se unirá al grupo. Usa el espejo de mano brillante para aparecer en el barco y regresa a Puerto Medio. Cerca de la posada hay un grupo de mujeres. Habla con la mujer de la falda roja y te dará un libro de diseño interior. Ve al barco y pon a Warloc como personaje de grupo principal. Baja a la cuarta cubierta del navío y entra a la tercera habitación a la izquierda, que es la de Deborah. Ésta te dirá algo acerca de una casa vacía. Sal al mapa y toma tierra en Puerto Medio. Ve de nuevo a la casa de Warloc y conocerás a Pecola. Habla con ella y, al ver el libro de decoración, Pecola decidirá unirse a tu grupo. Ahora pon a Mitsuba en el equipo y ve hasta la plaza de Na-Nal. En el mismo lugar donde luchaste contra Maxine y Mitsuba verás que hay un rubiales llamado Jeremy. Invítalo a unirse al grupo y Jeremy accederá.

Ahora debes reclutar a Ted. No es muy difícil. Entra en el cuarto de operaciones. Una escena de un choque tendrá lugar. Pon a Kika en el grupo. En el barco de la niebla avanza por el camino que ves hasta llegar al final. Ojo con los espadachines muertos porque debes acabar con todos en el mismo turno. Hay tres pantallas de camino sobre el Barco de la Niebla. En la tercera pantalla conocerás al Guía del Barco que te pedirá que te quedes. Contesta que no quieres quedarte toda la vida y el Guía se enfrentará al grupo. Si tu nivel está sobre 49 ó 50 no tendrás excesivos problemas. Usa el poder de las Runas, quita casi 1.000 puntos por cada golpe (el Guía no tiene más de 8.000). Al finalizar el combate y la secuencia que hay a continuación, Ted se une al grupo. Toma el camino de vuelta y al llegar a tu barco. Ve al Nido de Piratas, habla con la mujer que se encuentra charlando con dos piratas a la entrada de la cueva. Habla con ella y Tanya se unirá al grupo. Entra en la cueva para una secuencia. Al encontrarte de nuevo en el mar. Es hora de liberar a Obel. Ve hasta la isla y salva partida un poco antes de llegar porque viene un combate naval muy complicado. Para que la batalla naval asigna a El Grishend como barco de Gaien.

Pon a Jeane con runas de luz en el barco del reino de Obel. A Ted con las runas de agua. A Maxine y a Paula con viento. En el barco de Kika (El Grishend) pon a Konrad con las runas de Fuego y a Warloc con Tierra. Para el Barco de Gaien pon a Katarina de Capitán. A Tal en el cañón con Tierra y a Pablo con Fuego. Una vez vencido, el verdadero problema viene ahora, o no, porque si utilizas la misma configuración y atacas con Jeane y Warloc el combate sólo durará igual que el anterior. Ah, y tranquilo que en este combate la flota enemiga no atacará. Flare se unirá al equipo tras la victoria. Después de la escena que viene a continuación aparecerás una vez más en el limbo. Avanza hasta la luz y acaba con la sombra de Glen.

Una vez en el camarote, sal del mismo y habla con Desmond para poner a Yu en el equipo. Toma tierra en Obel. Es hora de conseguir las estrellas del destino restantes que quedan por unirse al equipo. En el puerto habla con Wendel y ésta se unirá. Ve a la parte donde encontraste a Ornan y la mujer de rosa te dará un papel de ola. Cerca de la tienda de equipo está Carrie que, tras hablar con Yu, también se unirá. Junto a la posada encontrarás a Tristán. Háblale para que se una. Por el mismo área verás a Gunter que al proponerle que se una lo hará. (Nota: debes haber hablado a Gunter en Na-Nal y Puerto Medio para que aparezca y se una. Si no lo has hecho regresa a estos lugares). Ve al taller de valoraciones y habla con Nabokov, que está en el interior, para que se una. Ve a la zona de palacio para hablar con Gary y Ema, que están en el exterior, y el matrimonio se unirá.

Entra al palacio y mira detrás del trono para que Noah se una también. Regresa al barco y pon a Cedric en el equipo. Debes poseer al menos un talismán de huída. Si no lo tienes compra uno. Ahora ve a las ruinas de Obel. Sigue el camino que indiqué al principio y al salir al exterior de las ruinas vence a Trasgo Asesino. A estas alturas, si tu nivel ronda sobre el 45-50, no tendrás problemas. Tras vencerlo camina hasta el árbol donde hablaste con Rikie y Rakgi para hablar con Travis. Utiliza el talismán de huída tal y como te lo pide y regresa a hablar con él. Travis se unirá entonces. Sal de las ruinas y entra en la cueva. Allí encontrarás a Rachel que después de pagar la deuda de Cedric se unirá. Debes tener 107 de las 108 estrellas del destino. Para conseguir la última ve a isla de Mordo. Habla con el mercader, te dirá que hace días vio a una persona flotando en el agua. Sube al barco y avanza hacia el Oeste hasta que Nico vea a Snowe. Pídele que se una, esta vez Snowe accederá.

Después de conseguir las 108 estrellas del destino, sal a la cubierta del barco para ver una escena. A continuación, ve al cuarto de operaciones para que Elenor explique su plan. Después de la escena habla de nuevo con Elenor y haz dos grupos de luchadores. Reparte equitativamente a los más fuertes entre ambos bandos. Para el grupo de operaciones escogí a Lino En Kuldes (con 46 de nivel), Katarina (con 37 de nivel), Sigurd (con 40 de nivel) y Millay (con 45 de nivel). También puse de apoyo a Cedric. Para el grupo básico utilicé al Héroe (con 49 de nivel), Jeane (con 48 de nivel), Izak (con 43 de nivel) y Kika (con 47 de nivel). Para el apoyo usé a Rikie.

Ve a tu habitación para descansar y a la mañana siguiente regresa a la sala de operaciones para hablar con Elenor. Cuando aparezcas de noche en la cubierta del barco habla una vez con Kika y con Hervey y Sigurd. Ve a dormir y el fantasma de Leknaat aparecerá durante la madrugada. Por la mañana, sube a la cubierta del barco para que la parte del grupo dé comienzo al asalto. Avanza por el camino de rocas para que una sucesión de escenas tenga lugar.

Después de las escenas comenzará una batalla naval.

Para el barco principal, pon en los cañones a Pablo con Fuego, a Ted con Agua, a Maxine y Paula con Viento.

Para el barco que maneja Kika, pon a Konrad con Fuego y a Jeane con Luz.

Para el barco de Gaien pon a Haruto de capitán y para los cañones usa a Warloc con Tierra y Flare con Viento.

Para el último barco pon a Snowe de Capitán y usa en los cañones a Tal con Tierra y Selma con agua.

Para acabar con el barco enemigo de la izquierda, usa fuego y para el de la derecha usa tierra.

Para el navío principal, utiliza luz.

Cuando la batalla termine manejarás a Elenor. Sube hasta lo alto de la fortaleza y cruza la puerta. Ya en el interior del edificio sube hasta la cuarta planta y allí camina hasta una pequeña puerta que te lleva directamente hasta Graham Cray. El combate es largo. Vigila tus puntos de vida y procura que no bajen de 150. Un consejo, da más caña a Cray que a Vigorra.

Al finalizar el combate Cray escapará. Y el protagonista aparecerá al pie de la fortaleza. Pon a los personajes más fuertes en el equipo y entre ellos a Ted, que es el personaje más fuerte del juego. Avanza hasta la habitación de la batalla contra Cray y entra a la oficina por la puerta de la derecha. Coge la llave de la mesa y baja a la segunda planta, luego abre la puerta que está junto a las columnas. Sube por las escaleras de la habitación hasta que llegues a la cima. Salva partida y vence, con muchas dificultades eso sí, al árbol de Cray. El dichoso árbol resulta que es el verdadero Jefe Final del juego. Aún así, si los niveles de tus personajes están sobre 50, tardarás unos 8 largos turnos. Usa la estampida cada vez que puedas. Acaba antes con las semillas de la luz para no tener excesivos problemas con el árbol gigante, que tiene aproximadamente 10.000 puntos de salud. Al finalizar el combate regresa a tu barco y haz una lucha de «uno contra uno» contra Sir Troy. Al ganar esta batalla relájate y prepárate para ver el verdadero final de Suikoden IV.

Salva la partida completa y, en las sucesivas partidas que juegues, el mapa del mar aparecerá sin niebla (entre otras muchas sorpresas). ¡Descúbrelas por ti mismo!


¿NIÑO O NIÑA?
DESCUBRE EL SEXO DE LA CRIATURA EN...
LA SEMILLA DE
CHUCKY
UN NUEVO FLUJO DE TERROR
DISPONIBLE EN DVD
ROGUE PICTURES
UNIVERSAL
Film: ©2004 Focus Features, LLC. All Rights Reserved. Artwork: © 2005 Universal Studios. All Rights Reserved.

# LEGO STAR WARS

Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos):

**987UYR** Battle Droid

**EN11K5** Battle Droid (Commander)

**LK42U6** Battle Droid (Geonosis)

**KF999A** Battle Droid (Security)

**LA811Y** Boba Fett

**N3T6P8** Clon (Episodio III Swamp)

**BHU72T** Clon (Episodio III Pilot)

**F8B4L6** Clon

**ER33JN** Clon (Episodio III)

**RS6E25** Clon (Episodio III Walker)

**14PGMN** Conde Dooku

**H35TUX** Darth Maul

**A32CAM** Darth Sidious

**VR832U** Clon Disfrazado

**ZTY392** Guardaespaldas de Grievous

**DH382U** Droideka

**SF321Y** General Grievous

**19D7NB** Geonosiano

**U63B2A** Gonk Droid

**PL47NH** Jango Fett

**DP55MV** Ki-Adi Hundi

**CBR954** Kit Fisto

**MS952L** Mace Windu (Episodio III)

**A725X4** Luminara

**92UJ7D** Padme

**R840JU** PK Droid

**BEQ82H** Princesa Leia

**L54YUK** Soldado Rebelde

**PP43JX** Guardia Real

**EUW862** Shaak Ti

**XZNR21** Super Battle Droid

Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter:

**SHRUB1** Pinceles

**PUCEAT** Curvados

**RP924W** Bigotes

**YD77GC** Púrpura

**MS999Q** Perfiles

**4PR28U** Invencible

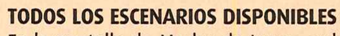
**NR37W1** Blásteres Ridículos

**L449HD** Blásteres Clásicos

**IG72X4** Blásteres Grandes

**LD116B** Detector de Minikit

# FIGHT NIGHT ROUND 2



**TODOS LOS ESCENARIOS DISPONIBLES**
En la pantalla de Modos de Juego, pulsa Izquierda repetidamente (o mantenlo pulsado) hasta que oigas una campana.

**JUGADORES DIMINUTOS**
En la pantalla de Selección de Escenario pulsa Arriba repetidamente (o mantenlo pulsado) hasta que oigas una campana. Después, selecciona escenario y empezarás a luchar con ambos púgiles empequeñecidos.

**DESBLOQUEAR A GHETTO FABULOUS**
Crea un luchador con el nombre GETFAB y guarda el perfil. El rapero Ghetto Fabulous estará disponible en los pesos pesados.



# MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de «Códigos»:

**SIN DAÑOS**
ontheroad

**CABEZA EN LLAMAS**
trythisathome

**TODAS LAS CIUDADES EN EL MODO ARCADE**
roadtrip / cross-country

**CUERPO CROMADO**
haveyouseent-hisboy

**INCREMENTAR LA MASA DEL VEHÍCULO EN MODO ARCADE**
hyperagro

**RESTAR 1$ AL DINERO DEL MODO CARRERA**
rimbuk

**AÑADIR 1$ AL DINERO DEL MODO CARRERA**
kubmir

**CABEZA DE SMILEY**
getheadj

**CABEZA DE CALABAZA**
getheadk

**CABEZA DE CONEJITO**
getheadl

**CABEZA DE MUÑECO DE NIEVE**
getheadm

**CABEZA DE CALAVERA**
getheadn

**MOVIMIENTO ESPECIAL AGRO**
dfens

**MOVIMIENTO ESPECIAL ROAR**
Rjnr

**MOVIMIENTO ESPECIAL ZONE**
allin

**PEATONES MÁS RÁPIDOS**
urbansprawl (También desbloquea todas las ciudades en Modo Arcade).




# BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

**TODOS LOS NIVELES**
Para desbloquear todos los niveles del juego crea un perfil con el nombre BAKERS-DOZEN

# LA GUERRA DE LAS GALAXIAS
## EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Opciones:

**XUCPHRA**
Salud infinita.

**NARSHADDAA**
Desbloquea todas las misiones de bonificación.

**JAINA**
Desbloquea todos los movimientos y poderes de la Fuerza.

**KAIBURR**
Energía de la Fuerza infinita.

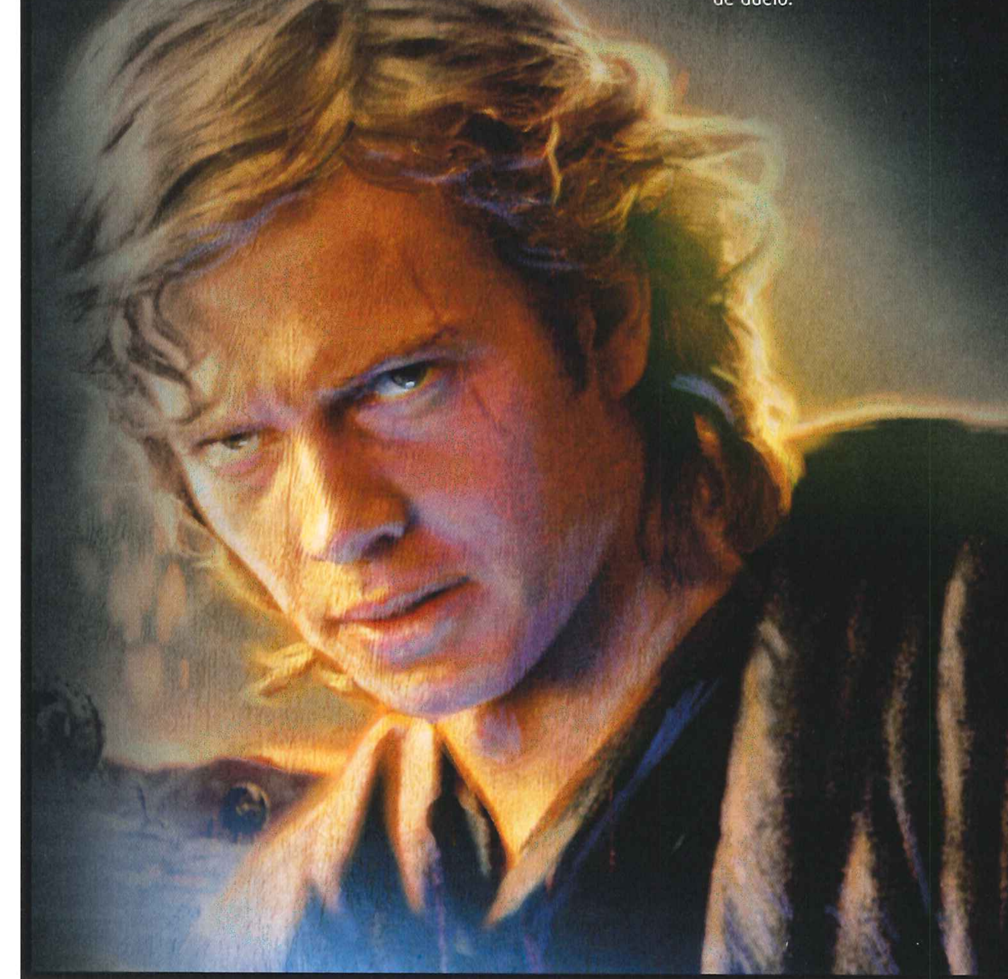
**ZABRAK**
Desbloquea todos los duelistas.

**KORRIBAN**
Desbloquea todas las misiones del Modo Historia.

**BELSAVIS**
Rápida regeneración de la salud y energía de la Fuerza.

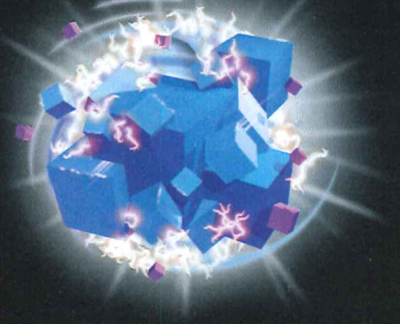
**AAYLASECURA**
Desbloquea todas las ilustraciones.

**TANTIVEIV**
Desbloquea todas las arena de duelo.






# CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



## ¡PONTE LAS PILAS!

Este será el último número de nuestra revista en el que no sepamos nada del futuro de **PlayStation**; el mes que viene os mostraremos los primeros datos de la tercera generación de **PlayStation 2**, ya que **Sony** confirmó que los asistentes a la feria **E3** de este año verían un prototipo jugable de la nueva consola.

**Sony C.E.** ha confirmado al fin la fecha de aparición de **PSP** en España. Muchos pensarán que llega con algo de retraso. La costosa producción de sus componentes nos obligará a esperar nueve meses para disfrutar de **PSP** tras su lanzamiento en Japón. ¡Ánimo, ya queda menos!

### Locos por el Tuning

Buenas, soy Rodrigo. Os felicito por la revista. Quería haceros unas preguntas:

1.- ¿Cuál es mejor, *NFSU2,MC3 Dub Edition* o *Juiced*?

2.- ¿*SRS* superará a alguno de los juegos mencionados?

3.- ¿En *Burnout Revenge* se podrá «tunear» algún coche?

4.-¿Cuál es mejor, *Moto GP 4* o *TTSuperbikes*?

5.- ¿On-line es mejor *TimeSplitters* que *KillZone*?

**Rodrigo, vía e-mail.**

**1.- Los tres son grandísimos juegos; las diferencias más notables entre los tres son estas: *Juiced* tiene un control algo más realista que los otros dos (o lo que es lo mismo, es más difícil); *MC3* es más rápido (al estilo *Burnout*), más original y posee más opciones On-line; *NFSU2* posee una gran cantidad de licencias y muchos vehículos europeos. Tendrás que tomar tú la decisión.**

**2.- Los tres títulos que has mencionado superan a *SRS* tanto en gráficos como en jugabilidad.**

**3.- Criterion no ha hablado de la opción de personalizar los coches a través de *Tuning*, aunque aún es pronto para confirmar o desmentir posibilidades.**

**4.- La calidad que Namco da a cada una de sus entregas nos hace presagiar que ningún simulador de motociclismo podrá igualarse a *Moto GP*.**

**5.- Si te gusta mucho el desarrollo de los combates en *KillZone*, no lo cambiarás por nada; eso sí, *TimeSplitters* ofrece muchísimos más modos de juego y más posibilidades On-line que cualquier otro título del catálogo de PS2.**

### Resident Evil 4 en PlayStation 2

Hola, soy Roberto y tengo algunas preguntas:

1.- ¿Cuál es mejor, *TimeSplitters Futuro Perfecto* o *Lego Star Wars*?

2.- ¿Cuándo va a salir por fin *Final Fantasy XII*?

3- ¿Cuándo va a salir *Resident Evil 4* para **PlayStation 2**?

**Roberto Balbontín, vía e-mail.**

**1.- Difícil pregunta, sobre todo si tenemos en cuenta que los juegos por los que preguntas apenas tienen elementos en común. Como juego, sin duda alguna, *TimeSplitters* es de lo más completo que vas a encontrar en el catálogo de PS2; un *shooter* como pocos hay para los 128 *bits* de Sony. Si eres un gran aficionado de *Star Wars* o a los título de acción y plataformas en general, disfrutarás al máximo con el divertido y cómico *Lego Star Wars*.**

**2.- Al parecer, Square quería presentar la versión en inglés del juego en el E3 de este año (que ya habrá tenido lugar cuando leas estas líneas); parece seguro que antes de que acabe 2005 lo tendremos en casa.**

**3.- Capcom está completando la versión PS2 de su terrorífico juego para ponerla a la venta a lo largo del último trimestre del año. Como ya dijeron, las principales diferencias con respecto al RE4 original tendrán relación directa con el apartado gráfico, ya que PS2 tendrá menos resolución y menos calidad en sus texturas que la edición GameCube, aunque ciertos detalles habrán sido mejorados debido al mayor tiempo empleado en su desarrollo.**

### PlayStation 3 y PSP

¡Hola *cracks*! Somos dos hermanos de Barcelona (Anna y Pau) y estamos esperando con impaciencia la llegada de **PSP** a nuestro país. Bueno, allá van nuestras preguntas:

1.- ¿Cuándo llegará **PSP** a nuestro país y cuál será su precio?

2.- Nos gustaría saber cómo funciona lo del MP3, lo de las fotos y los vídeos en **PSP**.

3.- También nos gustaría saber si los juegos de **PSP** se podrán usar en la futura **PS2**.

4.- ¿Saldrá algún *PES* para **PSP**?

**Anna y Pau Segurana i Ferré, Barcelona.**

**1.- Al fin Sony C.E. ha confirmado que PSP llegará en su formato *Value Pack* el día 1 de septiembre a nuestro país y a 249 Euros.**

**2.- Es mucho más sencillo de lo que podáis imaginar; bastará con conectar PSP a tu PC/MAC y copiar los archivos que quieras ver/oír en la *Memory Stick Duo* (que aparecerá como una unidad de almacenamiento más).**

**3.- Ese es uno de los rumores que se han oído con respecto a PlayStation 3, pero aún no hay nada confirmado.**

**4.- Konami ha confirmado que está creando una entrega para PSP, pero tan sólo sabemos con casi total seguridad que saldrá en Japón antes de 2006.**

Enviad vuestras consultas a:
**PlayStation 2**
***Revista Oficial - España***
Calle O´Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

### REPRODUCTOR MP3 NGS COOLWAVE

Con los avances tecnológicos, se reducen las dimensiones de los reproductores MP3, como el CoolWave, con sólo 32 gramos de peso y unas dimensiones de 7 x 4 x 1,5 cm. Además graba voz y tiene radio, aunque su capacidad de 128 MB ó 256 MB se antoja un tanto escasa a estas alturas. En cualquier caso, una propuesta atractiva y ligera, con un precio de 90 Euros para el modelo de 256 MB.

### AURICULARES PLANTRONICS MX300

Unos sencillos auriculares para móvil, aunque con una avanzada tecnología para conseguir que la calidad de las comunicaciones sea lo más elevada posible. Su precio, de 17 Euros, está al alcance de todos los presupuestos.



### SONY ERICSSON S710A

El modelo s710a es una de las más recientes propuestas de Sony Ericsson para los usuarios más preocupados por el diseño de su móvil, así como por las características multimedia. En este sentido, el s710a podría calificarse como un móvil multimedia con estilo.




## ALTAVOCES CYBER ACOUSTICS CA5150

*Audio 5.1 a un precio asequible*

Los sistemas de audio 5.1 no siempre están al alcance de todos los bolsillos, aunque empresas como **Cyber Acoustics** ofrecen soluciones bastante asequibles y sin sacrificar la corrección en lo que a calidad se refiere. Unos altavoces 5.1 aptos para todos los públicos.

**PVP-R: 99'90€**



## SUPRATECH JAZZ ULTRA 20

*Una elevada relación calidad/precio*

**Supratech** se ha caracterizado desde sus comienzos por ofrecer productos con una relación calidad/precio excepcional. El **JAZZ Ultra 20** es otro ejemplo, ofreciendo nada menos que 20 GB de almacenamiento para canciones, radio FM y grabación de voz, por 199 Euros. El peso está dentro de lo esperado, así como sus dimensiones, y presenta una buena autonomía de hasta 14 horas, así como una correcta interfaz, suficiente para acceder a las canciones y al resto de funciones sin complicarse demasiado la existencia.

**PVP-R: 199€**




PANTALLA TFT

## MULTIMEDIA DELL ULTRASHARP 2405 FPW

*Espectacular en todos los sentidos*

**PVP-R: (aprox.)1.300€**



Las pantallas TFT han reducido su precio y mejorado sus características. Tanto es así que ahora incluso pantallas de ensueño como esta de 24 pulgadas de **Dell** parece estar al alcance de más de una economía doméstica. Con entradas analógicas de vídeo, incluso se puede conectar la consola y jugar mientras se trabaja con el ordenador, y todo ello en formato panorámico y a lo grande.

## CÁMARA DIGITAL CANON POWERSHOT S2 IS

*Mejor cuanto más cerca*

Con un *zoom* 36–432 mm (12x), F2'7-3'5 y estabilizador de imagen, **Canon** se introduce en el mercado de las cámaras digitales compactas con teles de gran alcance. Con nada menos que 432 mm, será posible realizar fotos a sujetos y motivos bastante alejados. Además, la óptica es muy luminosa y el procesador **DIGIC II** sumamente rápido, por lo que se podrán capturar imágenes con hasta 2'5 *fps* de velocidad con 5 megapíxeles de resolución. También graba vídeos de alta calidad y presenta un precio ajustado a tenor de sus características.

**PVP-R: 549€**




## NOKIA N91 TELÉFONO MÓVIL MULTIMEDIA

**PVP-R : consultar**




Con un diseño espectacular y unas características hasta ahora patrimonio de los visionarios, el **N91** supone una revolución en el mundo de la telefonía, el ocio y la productividad móvil. Incluso integra *WiFi*, además de nada menos que 4 GB de espacio para almacenar canciones y archivos multimedia, así como 30 MB para uso del sistema **Symbian** serie 60. Permite visualizar imágenes, vídeos, hacer fotos con 2 mega píxeles de resolución, grabar audio a través de la entrada *Line In*, descargar contenidos a través de GPRS, 3G, *Bluetooth* 1.2 y *WiFi*... Y la autonomía parece que estará a la altura de lo esperado en un terminal de estas características. Además, hay accesorios que potencian su carácter multimedia, como los auriculares con pantalla, o su carácter profesional mediante el teclado *Bluetooth*.

POR MANUEL ARENAS



# VÍDEO CÁMARA DVD

# SONY DCR-DVD202E

## *Una propuesta fácil de usar que permite guardar directamente las grabaciones en DVD, sin más complicaciones*

Con la llegada de las cámaras de alta definición, los precios de las gamas convencionales están alcanzando cotas realmente asequibles para aquellos usuarios que dudaban sobre si merecía la pena o no invertir en un equipo de grabación de vídeo doméstico. Por otro lado, otros potenciales compradores tenían cierto reparo hacia el formato DVD convencional de cinta, pues no siempre era evidente conseguir pasar los contenidos a discos DVD para compartirlos con familiares y amigos. La videocámara **DCR-DVD202E** supone una solución de compromiso, capaz de conciliar todos estos puntos de vista, al reunir en un solo modelo características tales como un precio razonable, grabación directa en discos DVD, y una calidad por encima de la media, incluyendo el formato 16:9 de alta calidad para la grabación en modo panorámico, especialmente indicado para su visionado en las cada vez más populares pantallas de plasma o TFT.

### ERGONOMÍA Y TECNOLOGÍA

También puede usarse el modo 4:3 convencional, así como hacer fotos con calidad de un megapíxel, suficientes para complementar el visionado de las películas con un álbum de capturas fijas sin necesidad de llevar consigo una cámara de fotos. La pantalla es de 2'7 pulgadas, con formato panorámico y táctil, con lo que el manejo de la **DCR-DVD202** será sumamente sencillo, sobre todo si se hace uso de los programas de grabación automáticos, con lo que sólo será preciso «apuntar y grabar» para obtener los mejores resultados. El *zoom* óptico de 12x (digital hasta 480x) permitirá acercar a los sujetos con gran eficacia, y más aún si se tiene en cuenta que esta cámara incluye un estabilizador para evitar que las tomas salgan excesivamente «movidas», sobre todo cuando se usa el *zoom* al máximo de su capacidad. El visor es también en color con 123.000 píxeles, siendo una alternativa a la pantalla TFT a la hora de grabar, ahorrando un poco de batería. En este capítulo, la autonomía, la **DVD202E** alcanza entre 70 y 90 minutos con la batería estándar, por lo que será recomendable adquirir una auxiliar para salidas prolongadas. El tiempo de grabación en los discos DVD, también es variable, entre los 20 minutos del modo de alta calidad y los 60 minutos en modo LP. Siempre es recomendable utilizar el modo de mayor calidad posible, aunque en este caso será aconsejable llevar consigo varios discos DVD, pues lo más probable es que se necesite más de uno para grabar todo lo que se desee.

■ PVP-R: 900 €

### CLAVES



http://www.sony.es

**SONY DCR-DVD202E**

■ ***FICHA TÉCNICA***

-CCD: 1'07 megapíxeles, 1/5.5"
Modo de grabación: 4:3 y panorámico 16:9
Óptica: 3'0 - 36 mm, Carl Zeiss Vario Tessar, F1'8 - 2'5
Diámetro: 30 mm
Zoom: 12x óptico (480x digital)
Estabilizador: Sí, Super SteadyShot
Modo súper noche: Sí, 0 lux
Tamaño fotos: 1 mega píxel
Grabación: DVD -R/-RW, +RW (discos de 8 cm)
LCD: 2'7 pulgadas, 123k píxeles
Visor: color con 123 k píxeles
Audio multicanal: sí, mediante micrófono opcional
Peso: 440 gramos
Dimensiones: 57 mm x 87 mm x 131 mm

**«EL FORMATO DVD FACILITA COMPARTIR LAS GRABACIONES»**














**01.** La grabación se realiza directamente en disco DVD.
**02.** La pantalla TFT de 2'7 pulgadas presenta un formato panorámico.
**03.** La ergonomía no presenta problema alguno.
**04.** La óptica Carl Zeiss es sumamente luminosa y nítida.



# PENTAGRAMA

**Miles de notas musicales embriagan nuestro entorno y sin darnos cuenta somos presos de un pentagrama que traspasa las fronteras del deleite auditivo al visual gracias a que prestigiosas firmas han tomado sus acordes para transformarlos en prendas con estilo**

## LA ESTRELLA DEL POP

¡Antes muerta que sencilla! Es el lema de la mayoría de las cantantes poperas del panorama musical tanto nacional como internacional. Tops híper ceñidos que siempre enseñan el ombligo, minifaldas que apenas tapan y taconazos de vertigo. Todo ello aderezado con un peinado a la última, capeado a más no poder y con alguna rasta.

Gorra en color verde chillón de formas pomposas y con visera ancha. De Diesel

Top asimétrico híper ajustado que deja un hombro al descubierto, ya que sólo tiene una manga con forma acampanada. De Nikewomen.

Minifalda denim con bajo desgastado y cinturón multicolor de trenza. Ambos de Pull And Bear.

Sandalia con suela plataformera y cintas para atar alrededor de la pierna. De Benetton.

## FANTASÍA FINAL

Muchos de los videojuegos del catálogo de PS2 están protagonizados por personajes que se dedican al mundo de la música, como Rikku, una de las componentes del aclamado grupo de pop de Final Fantasy X-2. Juego premiado por los lectores de PS2 R.O. como el mejor juego de Aventura/RPG de 2004. Ahora disponible en Serie Platinum.

## Protege tu mirada

Este verano no podrás evitar vestir tu mirada con uno de los modelos de gafas de sol de la colección Tommy Hilfiger Eyewear. Se trata de una colección de diseño casual con una ergonomía cómoda de llevar, inspirada en las tendencias actuales y elaborada con materiales exclusivos (metal laminado, pasta bicolor...). Además, podrás encontrar una amplia gama de estilos: safari, retro, casual y sportwear.

## Pasos con estilo

Don Omar, el famoso cantante de reggaetón, ha creado con el respaldo del buen saber hacer de Umbro una línea de calzado deportivo. Estas zapatillas poseen un diseño influido por el estilo musical del artista latino y una cómoda ergonomía característica de Umbro. Esperemos que pronto lleguen a Europa.

## Urban Funke Festival

Levi's Engineered Jeans organizó del 6 al 8 de mayo en Barcelona un Festival basado en el arte urbano, la música y el deporte. Durante esos días los asistentes pudieron participar en actividades de skate, baloncesto y graffiti, así como disfrutar de actuaciones en directo de Violadores del Verso y SFDK, entre otros.

POR ANA MÁRQUEZ

# MODA

## Tendencias de última generación

# DE DISEÑO




Camiseta de algodón con cuello a la caja. Lo mejor, su estampado a lo western. De Levi's.

Pantalón cargo 3/4 con bolsillos laterales y cinturón incorporado en la cinturilla. De Liberto.

Zapatilla deportiva con puntera reforzada en goma y estampado muy original inspirado en el arte del graffiti. De Quiksilver.

Cordón de cuero negro anudado en el centro y colgante de nácar rojo en forma de colmillo. De Boss Orange, Hugo Boss.

### EL TÍMIDO CANTAUTOR

Una paleta de colores pálidos y básicos que no se salen de lo común. El amarillo, el blanco y el marrón siempre se suelen esconder tras una guitarra o un bajo de líneas tradicionales. Una camiseta, un pantalón largo ó 3/4 y unas zapatillas deportivas clásicas, pero modernas, nunca suelen fallar en estos artesanos de la música. Derrochan carisma a través de la sencillez y una estética muy casual.

### DIME LO QUE ESCUCHAS...

... Y te diré como vistes. El rock, el hip-hop, el pop, el heavy, e incluso el chillout arrojan notas musicales que llenan la personalidad de quienes las escuchan. Por eso, si tus gustos musicales son muy claros es posible que se reflejen en tu forma de vestir. Así, si el pop tiende hacia una vestimenta casual y de color, la música hard se orienta más hacia el pretérito del binomio blanco y negro.



© Turisme de Barcelona

POR YOLANDA GONZÁLEZ



# Barcelona







© Turisme de Barcelona

En Barcelona no resulta difícil escaparse del bullicio de la calles y del tráfico, y encontrar parajes en los que descansar después de un completo día de turismo. Déjate llevar...

**MOTO GP 4**

Tras los éxitos de Sete Gibernau en Moto GP, Pedrosa en 250cc y Barberá en 125cc, la afición a las dos ruedas ha alcanzado cotas impensables. Ahora, *Moto GP 4*, ha actualizado los equipos, pilotos y circuitos, y ha añadido las categorías de 125cc y 250cc.



## *Si vas a asistir a las carreras de motos en Montmeló, visita la Ciudad Condal. Sorpréndete*

**PlayStation 2 Revista Oficial** ha aprovechado este número la coincidencia de dos acontecimientos: la celebración del Gran Premio de Catalunya de Motociclismo en Montmeló el 12 de junio y el lanzamiento de *Moto GP4*, para ofrecerte una trepidante guía por Barcelona. Esta vez sí que no tienes excusas para seguirnos. Y es que, residas donde residas, no te será muy difícil desplazarte hasta la Ciudad Condal. En España, siempre ha habido rivalidad entre Madrid y Barcelona. Rivalidad en lo que a cosmopolitismo se refiere. Rivalidad deportiva. Rivalidad cultural. Rivalidad entre dos de las pasarelas de moda más internacionales: Gaudí o Cibeles. Es el momento de que juzgues por ti mismo. Aquí, en BCN, sí hay playa. ¿Te imaginas una ciudad plenamente integrada en el siglo XXI abrazada por el mar? Así es Barcelona. Y el *Circuit* de Catalunya es a Barcelona, lo que el Jarama a Madrid.

Es la ubicación geográfica de Barcelona la que ha provocado que a lo largo de toda su historia haya estado sumida en un continuo enriquecimiento cultural. Exhibe un rico patrimonio arquitectónico en el que conviven con armonía el gótico y el modernismo, escenas que hacen que un paseo por sus calles no dejen indiferente al turista. Además, cuenta con cinco edificios declarados Patrimonio de la Humanidad. Para el momento en el que te sientas empachado de gente, tráfico y consumismo, no



© Turisme de Barcelona

## CIUDAD OLÍMPICA

La playa de la Barceloneta conduce a la Villa Olímpica, la antigua residencia de los atletas durante los Juegos Olímpicos de Barcelona 92. El puerto olímpico, con más de 40 bares y restaurantes es ideal para el ocio.

© Turisme de Barcelona

## DEPORTES NÁUTICOS

Junto a las facilidades que supone estar pisando una ciudad con mayúsculas, el hecho de que Barcelona cuente con mar, añade una multitud de ofertas de ocio, como los deportes náuticos.

tienes que abandonar Barcelona en busca de nuevos aires. Dispone de más de cuatro kilómetros de playas urbanas e importantes zonas verdes. Y si has venido a descansar, lo mejor es que aparques el coche (o la moto, claro) y utilices su amplia red de transporte público. Dado que la Ciudad Condal es en sí un enorme museo, resulta complicado hacer una recomendación de lugares a visitar. Como siempre, esto es sólo una pequeña guía.
Inexcusable resulta un paseo por La Rambla. Transcurre entre la plaza de Catalunya y el puerto, y todo su recorrido está acompañado de quioscos de prensa, libros, pájaros y flores. Cuando ya hayas visitado el barrio Gótico y la plaza de *Sant Jaume*, donde se ubica el *Palau* de la *Generalitat*, encamínate hacia el *Parc Güell*. Diseñado por Gaudí, significa un intento de sembrar una urbanización en medio de la naturaleza. En sus 20 hectáreas de extensión (equivalente a 20 campos de fútbol), es imposible encontrar una línea recta. Sus curvas y sinuosidad, contribuyen a que se cree una esfera mágica, como si de un cuento de hadas se tratara.
Antes de abandonar la ciudad, no te olvides de contemplar La Sagrada Familia...
A la hora de buscar alojamiento, Barcelona dispone de una variopinta oferta. Desde los Juegos Olímpicos de 1992, se multiplicaron los hoteles, los apartamentos turísticos, los albergues de la juventud y los *campings*. Sólo para sibaritas: un total de nueve estrellas de la prestigiosa guía Michelín distinguen a la ciudad.
Además, estás de suerte. Desde el pasado mes de marzo, hasta marzo de 2006, celebra el año de la alimentación, cocina y gastronomía. Más de un centenar de actividades rinden homenaje a la cocina catalana. Y cuando la noche cae y la estatua de Colón vigila la ciudad, es el momento de disfrutar de una de las veladas más apreciadas de la geografía española. Hallarás bares, restaurantes y discotecas abiertos hasta que avise el sol.

■ Moto GP4, te permite conducir por los circuitos a tus pilotos favoritos, entre los que no falta Dani Pedrosa, Campeón del mundo del cuarto de litro en el año 2004

TRIBUNA CUBIERTA
COVERED GRANDSTAND

PANTALLA GIGANTE
GIANT SCREEN

TIENDA PRODUCTO OFICIAL
OFFICIAL MERCHANDISING STORE

VENTA DE ENTRADAS
TICKET SALES

Área OESTE
Área SUR
Área NORTE
Área ESTE
CENTRO DE ACREDITACIONES
Curva Repsol
Curvone" Renault
Curva Seat
Curva Elf
Curva Campsa
Curva Nissan
Curva Banc Sabadell
Curva Europcar
Curva 10 La Caixa
Curva 13 New Holland
PRINCIPAL

# MONTMELÓ

El Gran Premio *Gauloises* de Catalunya traslada toda la emoción del Mundial de Motociclismo al *Circuit* de Catalunya. Residas donde residas de España, es una oportunidad de lujo para disfrutar de la forma en la que tus pilotos favoritos se entregan a cada curva del trazado. Para este Gran Premio, la oferta es de 14 tribunas, 65.700 localidades, cifra que incluye 16.000 plazas situadas en tribunas cubiertas. Hasta el pasado 12 de mayo, las entradas han podido adquirirse a un 50% de descuento. No obstante, los aficionados menores de 14 años, cuentan también con este descuento y los menores de 5 años pasan gratis.

Por primera vez, el Gran Premio *Gauloises* de Catalunya de Moto GP contará con un total de once pantallas gigantes de televisión que serán visibles desde todas las tribunas del *Circuit*.

Hay *parking* gratis para motos y coches, pero si te quieres olvidar de atascos, la estación de Renfe de Montmeló está a tu disposición. Hazte con unas gafas de sol, calzado cómodo y... ¡acelera!

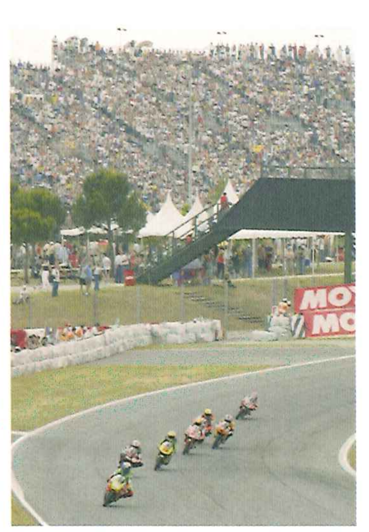






■ Si quieres vivir en directo las carreras que te mantienen pegado a la pantalla del televisor las mañanas de los domingos, acércate a Montmeló a animar a tus pilotos favoritos



## RECOMENDACIONES

Junto a esta información, te sugerimos que visites en Internet las páginas: www.barcelo-naturisme.com y www.circuitcat.com. Aquí encontrarás consejos muy útiles.

POR B.S.

## LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

***Vudú, una antigua modelo de armas tomar, una bruja y un puñado de skaters reinan en Internet***

### DOMINO

Tony Scott lleva al cine la sorprendente vida de Domino Harvey (hija del actor Lawrence Harvey), que abandonó su carrera de modelo en la agencia Elite para convertirse en cazarrecompensas.



www.dominomovie.com

### BEWITCHED

Nora Ephron (*Algo Para Recordar*) dirige y escribe esta comedia inspirada en la serie de TV de los 60. La nueva Samantha tiene el rostro de Nicole Kidman.



www.sonypictures.com/movies/bewitched

### LORDS OF DOGTOWN

La directora de la polémica *Thirteen* recrea la vida de los míticos *Z-Boys*, los chavales que reinventaron el *Skate* durante los años 70. El guión es obra de Stacy Peralta, toda una leyenda del universo del monopatín.



www.lordsofdogtown.com

### THE SKELETON KEY

Una terrorífica historia de Vudú, obra del guionista de *The Ring* (la versión americana), en la que Kate Hudson pasará los peores momentos de toda su carrera.



www.theskeletonkeymovie.com



TÍTULO ORIGINAL:
SW EP III: REVENGE OF THE SITH
DIRECTOR: GEORGE LUCAS
GUIÓN: GEORGE LUCAS
REPARTO: EWAN MCGREGOR, HAYDEN CHRISTENSEN, NATALIE PORTMAN, IAN MCDIARMID, SAMUEL L. JACKSON, PETER MAYHEW, CHRISTOPHER LEE.
GÉNERO: CIENCIA FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX

POR BRUNO SOL

STAR WARS [EPISODIO III]

# LA VENGANZA DE LOS SITH

*La historia de cómo un joven Jedi llamado Anakin se convirtió en Darth Vader...*

Para cuando leáis estas líneas, la última entrega de *Star Wars* habrá llegado a los cines de todo el mundo, dando fin a una trama argumental iniciada en 1977 con aquel mítico «Hace mucho, mucho tiempo en una galaxia muy lejana...». Aunque esperada desde hace años, eso no hace menos terrible la caída a los infiernos de Anakin y la práctica extinción de los caballeros *Jedi*, a manos de un señor *Sith* camuflado de Canciller. En ***SW Episodio III: La Venganza De Los Sith***, Palpatine desvelará al fin sus perversos planes, utilizando el ejército clon de la república para acabar con los *Jedi*, con la inestimable ayuda del joven Skywalker. El futuro Darth Vader combatirá a su maestro Obi-Wan Kenobi, entre los ríos de lava del planeta *Mustafar*, en un duelo final que sellará para siempre el destino de ambos personajes. Mucho más oscura que sus predecesoras, ***La Venganza De Los Sith*** ha sido la primera película de las seis que componen el universo *Star Wars* en obtener la clasificación PEGI-13 en EE.UU. Aquí no hay entrañables peluches tipo *Ewok*, ni niños encantadores









Jimmy Smits interpreta a Bail Organa, futuro padre adoptivo de la princesa Leia

# CINE

*Lo mejor de la cartelera*



«LOS CELOS Y LA SOBERBIA ARRASTRARÁN A ANAKIN HASTA EL LADO OSCURO DE LA FUERZA»

**EL REGRESO DE CHEWBACCA**

Uno de los incontables alicientes del ***Episodio III*** es el reencuentro con uno de los personajes más entrañables del universo *Star Wars*. Chewbacca y el resto de los *wookies* que habitan el planeta *Kashyyyk* combatirán a los ejércitos separatistas de Dooku y la Federación de Comercio.





pilotando vainas de carreras: el ***Episodio III*** muestra las Guerras Clon en todo su terrible apogeo, gracias a los impresionantes efectos especiales de **Industrial Light & Magic** (esperad a ver al General Grievous). Una película magistral que tendrá su continuación... en la TV. Sí, señores. George Lucas acaba de anunciar que prepara una serie de televisión, de imagen real, que tendrá lugar entre los Episodios *III* y *IV*, durante los años del Imperio. Lejos de terminar el universo, y el negocio, *Star Wars* no ha hecho más que empezar.



El general Grievous llevará a cabo una auténtica masacre entre los Jedi







Obi-Wan Kenobi y Anakin sellarán su destino en el planeta Mustafar

POR B.S.

## EL SITE DEL MES

**www2.foxsearchlight.com/nwnd**

## Night Watch

*Cine fantástico Made in Rusia*

Acción, terror y ciencia ficción son los ingredientes de esta ambiciosa película rusa, la primera de una trilogía que se ha convertido en una de las sensaciones de la red en las últimas semanas. Nochnoi Dozor (su título original) plantea un hipotético combate entre las fuerzas de la luz y la oscuridad, un duelo interminable arbitrado por unos misteriosos seres, los Night Watch. Para saber más, visita su página oficial.



POR ISABEL GARRIDO

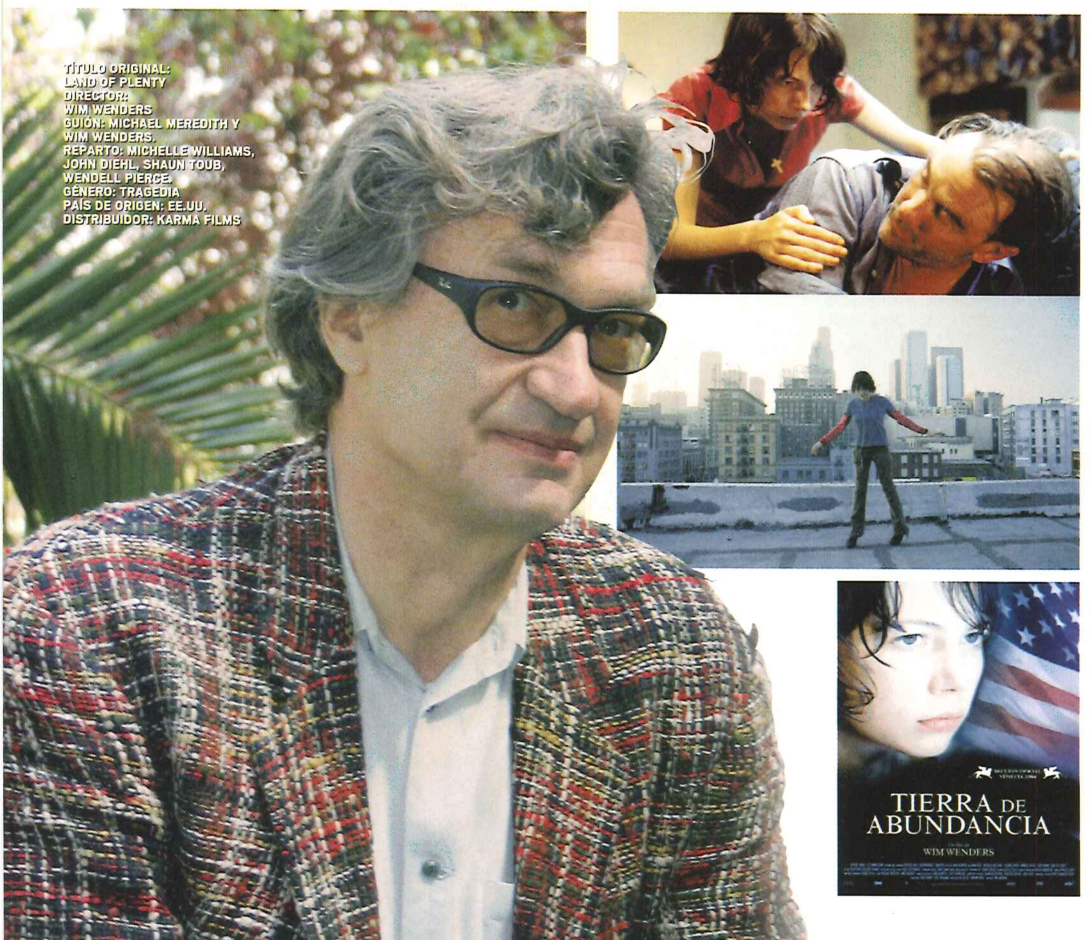
# MILLONES

## *Danny Boyle trata de hacernos creer en los milagros*

Y lo consigue, o por lo menos nos arranca sonrisas, nos hace mantener un nudo en la garganta en más de una ocasión, y encima pasamos un rato bien entretenido. El director que debutó en 1994 con *Tumba Abierta* y que nos trajo dos años después *Trainspotting*, viene ahora con un cuento que discurre entre la realidad y los sueños, entre la inevitable amargura de la vida y la esperanza que siempre viene con ella. Todo ello a través de una historia ingeniosamente trazada para que cada pieza del guión encaje con una lógica aplastante pero con los interrogantes justos para hacernos, si no creer en que algo mágico puede pasar en las circunstancias más adversas, por lo menos reflexionar un poco. En ciertos aspectos puede recordar a aquel *Big Fish* de Tim Burton. La diferencia es que ahora los protagonistas son dos niños (con una solvencia y credibilidad increíble) que tras perder a su madre, vivirán lo que uno de ellos cree ser un milagro. Anthony (Lewis McGibbon) es un «realista» prematuro y Damian (Alex Etel) es un incorregible y maravilloso soñador...




**TÍTULO ORIGINAL: MILLIONS**
**DIRECTOR: DANNY BOYLE**
**GUIÓN: FRANK COTTRELL BOYCE**
**REPARTO: ALEX ETEL, LEWIS MCGIBBON, DAISY DONOVAN, JAMES NESBITT, CHRISTOPHER FULFORD**
**GÉNERO: TRAGICOMEDIA**
**PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO**
**DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX (HISPANO FOXFILM)**



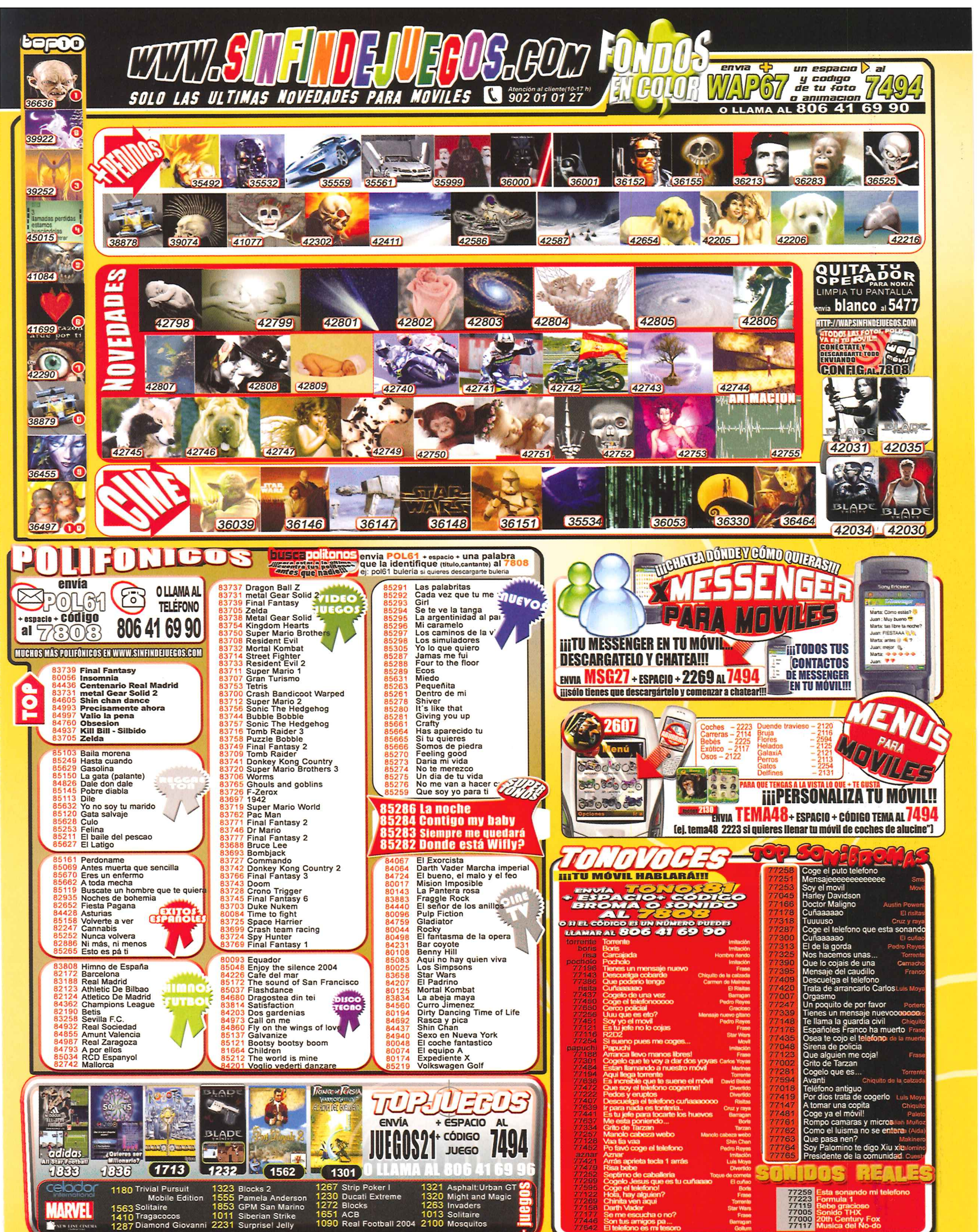

**TÍTULO ORIGINAL: LAND OF PLENTY**
**DIRECTOR: WIM WENDERS**
**GUIÓN: MICHAEL MEREDITH Y WIM WENDERS.**
**REPARTO: MICHELLE WILLIAMS, JOHN DIEHL, SHAUN TOUB, WENDELL PIERCE.**
**GÉNERO: TRAGEDIA**
**PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.**
**DISTRIBUIDOR: KARMA FILMS**

POR ISABEL GARRIDO

# TIERRA DE ABUNDANCIA

## *Una visión distinta de EE.UU. rodada en dieciséis días*

El director de películas tan geniales como *El Cielo Sobre Berlín* o *El Amigo Americano*, se pasó por Madrid para presentar en persona una película para la que «hemos tenido una libertad absoluta», según nos contaba. Todo gracias a un presupuesto muy bajo (¡bajísimo!), porque «en el cine de hoy en día parece que cuanto más dinero tienes menos libertad dispones para decir lo que quieres. En fin, si esto es así nosotros hemos tenido una libertad infinita«, bromea Wim Wenders, un director que podría permitirse el lujo de emplear tiempo y dinero gracias al prestigio que se ha granjeado a costa de imaginación, calidad y mucha densidad filosófica escondida en todos y cada uno de sus planos (al fin y al cabo es tan alemán como Kant). En ***Tierra De Abundancia*** cuenta la historia de un Quijote, Paul (J. Diehl) que ve enemigos terroristas en todas partes (como el buen manchego en los molinos) y su realista Sancho Panza, Lana (M. Williams), criada fuera de Estados Unidos.



top10
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente(10-17 h) 902 01 01 27
FONDOS EN COLOR
envia WAP67 + un espacio y codigo de tu foto o animacion al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 90
36636
39922
39252
45015
41084
41699
42290
38879
36455
36497
+PEDIDOS
35492 35532 35559 35561 35999 36000 36001 36152 36155 36213 36283 36525
38878 39074 41077 42302 42411 42586 42587 42654 42205 42206 42216
NOVEDADES
42798 42799 42801 42802 42803 42804 42805 42806
42807 42808 42809 42740 42741 42742 42743 42744
ANIMACION
42745 42746 42747 42749 42750 42751 42752 42753 42755
CINE
36039 36146 36147 36148 36151 35534 36053 36330 36464
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477
HTTP://WAP.SINFINDEJUEGOS.COM
¡TODOS LAS FOTOS, POLIS, YA EN TU MOVIL!
CONECTATE Y DESCARGATE TODO ENVIANDO
CONFIG AL 7808
42031 42035
42034 42030
POLIFONICOS
envia POL61 + espacio + código al 7808
O LLAMA AL TELÉFONO 806 41 69 90
MUCHOS MÁS POLIFÓNICOS EN WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
buscapolitonos ¡¡encuentra tus politonos antes que nadie!!
envia POL61 + espacio + una palabra que la identifique (titulo,cantante) al 7808
ej: pol61 buleria si quieres descargarte buleria
TOP
83739 Final Fantasy
80056 Insomnia
84436 Centenario Real Madrid
83731 metal Gear Solid 2
84605 Shin chan dance
84993 Precisamente ahora
84997 Valio la pena
84760 Obsesion
84937 Kill Bill - Silbido
83705 Zelda
85103 Baila morena
85249 Hasta cuando
85629 Gasolina
85150 La gata (palante)
84826 Dale don dale
85145 Pobre diabla
85113 Dile
85632 Yo no soy tu marido
85120 Gata salvaje
85628 Culo
85253 Felina
85211 El baile del pescao
85627 El Latigo
REGGAETON
85161 Perdoname
85069 Antes muerta que sencilla
85670 Eres un enfermo
85662 A toda mecha
85119 Buscate un hombre que te quiera
82935 Noches de bohemia
82652 Fiesta Pagana
84420 Asturias
85158 Volverte a ver
82247 Cannabis
85252 Nunca volvera
82886 Ni más, ni menos
85265 Esto es pa ti
EXITOS ESPAÑOLES
83808 Himno de España
82172 Barcelona
82188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84362 Champions League
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
84932 Real Sociedad
84855 Amunt Valencia
84987 Real Zaragoza
84793 A por ellos
85034 RCD Espanyol
82742 Mallorca
HIMNOS FUTBOL
83737 Dragon Ball Z
83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
83705 Zelda
83738 Metal Gear Solid
83754 Kingdom Hearts
83750 Super Mario Brothers
83708 Resident Evil
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83753 Gran Turismo
83757 Tetris
83700 Crash Bandicoot Warped
83712 Super Mario 2
83756 Sonic The Hedgehog
83744 Bubble Bobble
83757 Sonic The Hedgehog
83716 Tomb Raider 3
83758 Puzzle Bobble
83725 Final Fantasy 2
83709 Tomb Raider
83741 Donkey Kong Country
83720 Super Mario Brothers 3
83762 Worms
83765 Ghouls and goblins
83726 F-Zerox
83697 1942
83719 Super Mario World
83762 Pac Man
83771 Final Fantasy 2
83746 Dr Mario
83777 Final Fantasy 2
83688 Bruce Lee
83693 Bombjack
83727 Commando
83742 Donkey Kong Country 2
83766 Final Fantasy 3
83742 Doom
83728 Crono Trigger
83745 Final Fantasy 6
83703 Duke Nukem
80084 Time to fight
83725 Space Harrier
83699 Crash team racing
83724 Spy Hunter
83769 Final Fantasy 1
VIDEO JUEGOS
80093 Equador
85048 Enjoy the silence 2004
84226 Cafe del mar
85172 The sound of San Francisco
85037 Flashdance
84680 Dragostea din tei
83814 Satisfaction
84203 Dos gardenias
84973 Call on me
84860 Fly on the wings of love
85137 Galvanize
85121 Bootsy bootsy boom
81664 Children
85212 The world is mine
84201 Voglio vederti danzare
DISCO TECNO
85291 Las palabritas
85292 Cada vez que tu me
85293 Girl
85294 Se te ve la tanga
85295 La argentinidad al pa
85297 Los caminos de la v
85298 Los simuladores
85305 Yo lo que quiero
85287 Jamas me fui
85288 Four to the floor
85289 Ecos
85631 Miedo
85263 Pequeñita
85261 Dentro de mi
85278 Shiver
85280 It's like that
85281 Giving you up
85661 Crafty
85664 Has aparecido tu
85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra
85270 Feeling good
85273 Daria mi vida
85274 No te merezco
85275 Un dia de tu vida
85276 No me van a hacer c
85259 Que soy yo para ti
NUEVOS
SUPER TONOS
85286 La noche
85284 Contigo my baby
85283 Siempre me quedará
85282 Donde está Wifly?
84067 El Exorcista
84064 Darth Vader Marcha imperial
84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision Imposible
80143 La Pantera rosa
83883 Fraggle Rock
84440 El señor de los anillos
80096 Pulp Fiction
80127 Gladiator
80044 Rocky
80498 El fantasma de la opera
84231 Bar coyote
80108 Benny Hill
85083 Aqui no hay quien viva
80025 Los Simpsons
83658 Star Wars
84207 El Padrino
80125 Mortal Kombat
83834 La abeja maya
84560 Curro Jimenez
80194 Dirty Dancing Time of Life
84692 Rasca y pica
84437 Shin Chan
84940 Sexo en Nueva York
80048 El coche fantastico
80074 El equipo A
80174 Expediente X
85219 Volkswagen Golf
CINE TV
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
MESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL... DESCARGATELO Y CHATEA!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
ENVIA MSG27 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
MENUS PARA MOVILES
2607
Coches - 2223
Carreras - 2114
Bebés - 2225
Exótico - 2117
Osos - 2122
Duende travieso - 2120
Bruja - 2116
Flores - 2594
Helados - 2125
GalaxiA - 2121
Perros - 2113
Gatos - 2254
Delfines - 2131
PARA QUE TENGAS A LA VISTA LO QUE + TE GUSTA
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!
ENVIA TEMA48 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 7494
(ej. tema48 2223 si quieres llenar tu móvil de coches de alucine")
TONOVOCES
¡¡¡TU MÓVIL HABLARÁ!!!
ENVÍA TONOS81 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808
O SI EL CÓDIGO ES UN NÚMERO PUEDES LLAMAR AL 806 41 69 90
TOP SONIBROMAS
77258 Coge el puto telefono
77251 Mensajeeeeeeeeeee
77253 Soy el movil
77045 Harley Davidson
77166 Doctor Maligno
77178 Cuñaaaaao
77318 Tuuuuso
77287 Coge el telefono que esta sonando
77300 Cuñaaaaao
77313 El de la gorda
77325 Nos hacemos unas...
77390 Que lo cojais de una
77395 Mensaje del caudillo
77409 Descuelga el telefono
77420 Trata de arrancarlo Carlos
77007 Orgasmo
77247 Un poquito de por favor
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77148 Te llama la guardia civil
77176 Españoles Franco ha muerto
77435 Osea te cojo el telefono
77048 Sirena de policia
77123 Que alguien me coja!
77002 Grito de Tarzan
77281 Cogelo que es...
77594 Avanti
77018 Telefono antiguo
77419 Por dios trata de cogerlo
77147 A tomar una copita
77481 Coge ya el móvil!
77761 Rompo camaras y micros
77762 Como el luisma no se entera
77763 Que pasa nen?
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu
77765 Presidente de la comunidad
SONIDOS REALES
77259 Esta sonando mi telefono
77223 Formula 1
77118 Bebe gracioso
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
TOPJUEGOS
ENVÍA JUEGOS21 + ESPACIO + CÓDIGO JUEGO AL 7494
O LLAMA AL 806 41 69 96
1833 1836 1713 1232 1562 1301
1180 Trivial Pursuit Mobile Edition
1563 Solitaire
1410 Tragacocos
1287 Diamond Giovanni
1323 Blocks 2
1555 Pamela Anderson
1853 GPM San Marino
1011 Siberian Strike
2231 Surprise! Jelly
1267 Strip Poker I
1230 Ducati Extreme
1272 Blocks
1651 ACB
1090 Real Football 2004
1321 Asphalt:Urban GT
1320 Might and Magic
1263 Invaders
1013 Solitaire
2100 Mosquitos
+ juegos!

Por Isabel Garrido

# LA SEMILLA DE CHUCKY

*Llega Glen, el hijo de Chucky, la «oveja blanca» de la familia*

DIRECTOR: DON MANCINI.
REPARTO: JENNIFER TILLY, HANNAH SPEARRITT, JOHN WATERS, DEBBIE LEE CARNINGTON
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UNIVERSAL PICTURES IBERIA
TIPO DE DVD: DVD-9.
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO (TODOS EN 5.1 SURROUND)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO

P.V.P.: SIN CONFIRMAR

A pesar de ser una película de «terror», lo cierto es que tiene mucho de parodia crítica y humor. Para empezar, Glenn, el hijo del matrimonio Chucky-Tiffany, igual que en su día lo intentara Michael Corleone, quiere que su familia no sea tan perversa como antaño y resucita a sus padres para asistir a la adaptación hollywoodiense de su historia de «amor y destrucción». Pero como el mismo hijo del Padrino, pronto se da cuenta que sus padres no tienen remedio.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5**
Inexistentes, incalificable.

**VALORACIÓN: 3/5**
Esta película, que se estrenó en cine en diciembre del año pasado, llega con la única intención de ofrecer una sesión hogareña de palomitas de microondas y algún sobresalto inofensivo.



El «remendado» Chucky vuelve para convertirse en la pesadilla de su hijo, un joven muñeco lleno de «energía positiva»









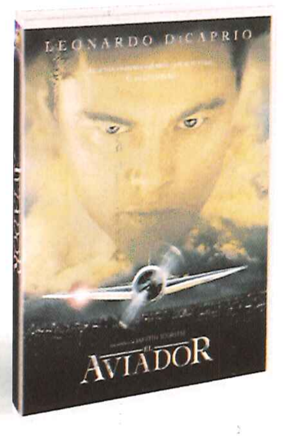
Leonardo di Caprio tenía muchas esperanzas en los Oscar de este año gracias a su interpretación de Howard Hughes

Por Isabel Garrido

# EL AVIADOR



*Llega la adaptación en DVD de la última de Scorsese*



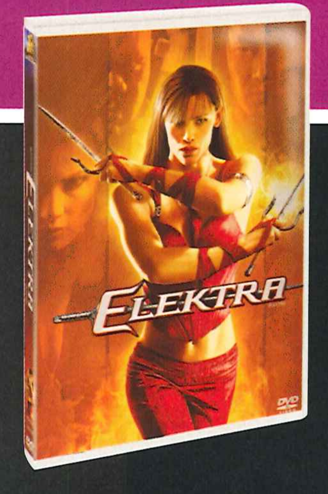

DIRECTOR: MARTIN SCORSESE
REPARTO: LEONARDO DI CAPRIO, CATE BLANCHET, JOHN C.REILLY, ALEC BALDWIN, KATE BECKINSALE, JUDE LAW, ALAN ALDA
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN D.D. 5.1.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS.

P.V.P.: 19.99 €

Después de *Gangs Of New York*, Martin Scorsese repite con Leonardo di Caprio para que interprete a Howard Hughes, el excéntrico productor de cine además de piloto. Di Caprio consiguió el Globo de Oro al mejor actor, pero en los Oscar cedió ante el protagonista de Ray, Jamie Foxx. En cuanto a las grandes categorías, ***El Aviador*** perdió por la mano ante Clint Eastwood y su *Million Dollar Baby* (Mejor película y director). Sólo Cate Blanchett como Katherine Hepburn (con permiso de la memoria de la diva y de sus *fans*) consiguió una estatuilla de las destacables para la película de Scorsese.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5**
Un tráiler promocional... ¿Tendremos que esperar a una edición especial más sugerente?

**VALORACIÓN: 4/5**
Pero no llevarse «equis» Oscar no significa que estemos ante un largometraje que no merece la pena. Como *Finding Neverland*, ***El Aviador*** es una película que merece tener en el salón de casa. A pesar de la falta de extras se puede disfrutar de su excepcional fotografía y de su sonido en 5.1.




DIRECTOR:
ROB BOWMAN
REPARTO: JENNIFER GARNER, TERENCE STAMP, GORAN VISNJIC, WILL YUN LEE, GARY-HIROYUKI TAGAWA
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 19,99 EUROS €

Por Bruno Sol

# ELEKTRA

## La muerte va vestida de rojo

Puede que la adaptación cinematográfica de *Daredevil* no alcanzara el éxito esperado, pero descubrió para la gran pantalla a una actriz que ya había demostrado sus dotes para la acción en la exitosa serie de TV *Alias*. Jennifer Garner bordó su papel de Elektra, la asesina a sueldo creada por Frank Miller, hasta el punto de convencer a los ejecutivos de **Fox** de la necesidad de producir este *spin-off*, dirigido por Rob Bowman. La elección de Bowman no fue una idea afortunada, sobre todo tras ver su anterior incursión en el cine de acción (la muy plomiza *El Imperio Del Fuego*). Una cosa es filmar historias de marcianos y conspiraciones gubernamentales (Bowman dirigió muchos episodios de *Expediente X*, así como su adaptación a la gran pantalla) y otra muy distinta plasmar en el celuloide a uno de los personajes femeninos más respetados del universo del cómic. Ni siquiera la participación de Terence Stamp como Stick, el maestro ciego que instruye a Elektra en las mortíferas artes *ninja*, logra elevar el tono de una trama que no está a la altura de su protagonista.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5**
Los únicos extras son cuatro avances de futuros lanzamientos **Fox**: *Los Cuatro Fantásticos, Ice Age 2* y *Entre Copas*. Esto huele a edición especial en camino, quizá dentro de unos meses.

**VALORACIÓN: 3/5**
La presencia de Jennifer Garner y algunas contadas escenas de acción son lo único reseñable de un largometraje de superhéroes tan parco en encanto como en extras.






**TODO COMENZÓ EN DAREDEVIL...**
Jennifer Garner fue la sorpresa más agradable que deparó *Daredevil*, una película demasiado oscura para el mercado juvenil al que suele ir dirigido el cine de superhéroes. La cara de palo de Ben Affleck tampoco ayudó demasiado al éxito de la película.




por B.S.

# ASTROBOY: SERIE TV

DIRECTOR: MICHAEL HACK
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN/ESTADOS UNIDOS
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: 6 DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN ESTÉREO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS.
PRECIO: 34,99 €

*Disfruta en casa de uno de los grandes héroes del manga*

Toda una institución en Japón y Estados Unidos, *Astroboy* es la creación más conocida de Osamu Tezuka, el hombre que sentó las bases del cómic japonés a finales de los años 40. Esta última adaptación animada, producida por **Sony**, es la misma que ha inspirado el videojuego de **Sega** y llega ahora a España en forma de 6 DVD.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5**
Sólo incluye tráilers de otros lanzamientos de **Columbia**, incluyendo *Steamboy*.

**VALORACIÓN: 4/5**
La carencia de extras es la única pega que hemos podido encontrar a este magnífico lanzamiento. Nada menos que 6 DVD con 24 episodios en total, protagonizados por un personaje mítico.

Los hermanos Wayans en una de esas «exageradas comedias» que tanto gustan al público estadounidense



El Jesús de Mel Gibson, Jim Caviezel, se presenta en esta producción como un concienzudo golfista

por I.G.

## DOS RUBIAS DE PELO EN PECHO




DIRECTOR: KEENEN IVORY WAYANS.
REPARTO: SHAWN WAYANS, MARLON WAYANS, JAIME KING, FRANKIE FAISON, JONHN HEARD
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, ALEMÁN, INGLÉS E ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO , INGLÉS, ALEMÁN, ITALIANO Y TURCO
P.V.P.: 19,99 €

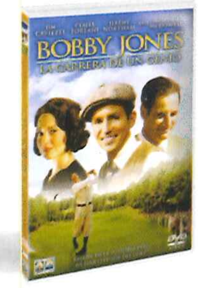
Los «Wayans Brothers» se guisan y se comen esta comedia en la que dos negros «de pelo en pecho» terminan hechos unas pinpollos y explosivas rubias de la playa de Malibú. Las situaciones estrambóticas son previsibles, pero aún así consiguen arrancar la carcajada.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5**
Comentarios, documentales, flmografías, tráiler.

**VALORACIÓN: 3/5**
Para tardes de «estudio ficticio» en casa de uno de nuestros colegas del «Insti» o la «Facul».

por I.G.

## BOBBY JONES, LA CARRERA DE UN GENIO




DIRECTOR:ROWDY HERRINGTON
REPARTO: JIM CAVIEZEL, CLAIRE FORLANI, JEREMY NORTHAM, MALCOLM MCDOWELL
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD 9.
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y FRANCÉS (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ETC.
P.V.P.: 19,99 €

Una de esas películas en las que la fuerza de voluntad tiene mucho que decir, pero también la máxima de que «el amor mueve montañas». Basado en la historia del golfista Bobby Jones, Caviezel y Forlani protagonizan esta historia.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5**
Tomas falsas, comentarios, escenas eliminadas y numerosos documentales.

**VALORACIÓN: 2/5**
Película larga y densa, para amantes de dramas sobre la superación humana con cuidada ambientación.

NOTICIAS por Bruno Sol

# ZONA-1

***Robert Rodriguez desvela algunas de las sorpresas que ofrecerá la edición DVD de Sin City***



## UNA FORMA DIFERENTE DE VER SIN CITY

Aún todavía no se ha estrenado en los cines españoles y ya tenemos información de lo que ofrecerá la edición DVD de ***Sin City***. Rodriguez ha confirmado que incluirá un segundo DVD, además del de la película, en el que será posible ver de forma independiente las tres historias que componen el filme, con metraje inédito. Y al igual que en sus anteriores DVD, habrá un «10 minute Cooking School» presentado por Rodriguez, donde nos enseñará a preparar un «Desayuno Sin City».

NOTICIAS

# ZONA-2

***Hollywood sigue explotando al máximo el carisma de Vin Diesel***

## UN HÉROE DE ACCIÓN SIN UN PELO DE TONTO

Aunque últimamente se haya decantado por el cine familiar (*Un Canguro Super Duro*), Vin Diesel sigue siendo el referente en cine de acción. Y a falta de novedades en este género, nada mejor que reeditar algunos de sus antiguos éxitos. La edición especial de *xXx* (**Columbia TriStar HV**) incluye comentarios de audio y un cortometraje que justifica la ausencia de Xander en la secuela *xXx 2 Estado de Emergencia*. El montaje del director de *Las Crónicas De Riddick* (**Universal**) incorpora 15 minutos inéditos de metraje y un segundo DVD repleto de extras.



Patricio y Bob Esponja inician una aventura por los lugares más peligrosos del océano en busca de la corona del rey Neptuno

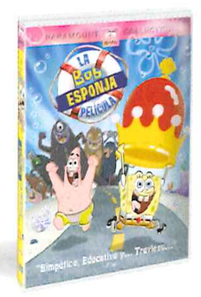
Dustin Hoffman y Barbra Streisand interpretan a los padres de Ben Stiller en esta secuela de Los Padres De Ella




Ralph Macchio, una estrella fugaz del firmamento hollywoodiense de los años 80

por B.S.

## BOB ESPONJA LA PELÍCULA



DIRECTOR: STEPHEN HILLENBURG
REPARTO: EN V.O. BILL FAGERBAKKE, TOM KENNY, SCARLETT JOHANSSON, ALEC BALDWIN
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y FRANCÉS (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 17,95 €

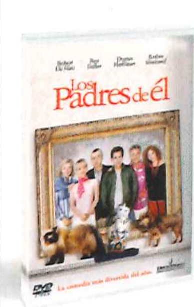
El sinpar Bob, héroe televisivo de la factoría **Nickelodeon**, protagoniza su primer largometraje en compañía de su inseparable Patricio. Entre sus incontables atractivos, la voz de Scarlett Johansson (en la versión original) y un cameo del incombustible David Hasselhoff.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5**
Tres documentales, *storyboards*, tráiler de cine.

**VALORACIÓN: 4/5**
Al igual que la serie de TV, la película ***Bob Esponja*** hará las delicias no sólo de los niños, sino de los espectadores adultos gracias a un guion tronchante y el encanto de su protagonista.

por B.S.

## LOS PADRES DE ÉL



DIRECTOR: JAY ROACH
REPARTO: BEN STILLER, ROBERT DE NIRO, DUSTIN HOFFMAN, BARBRA STREISAND, BRYTHE DANNER, TERI POLO, OWEN WILSON
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS.

P.V.P.: 19,95 €

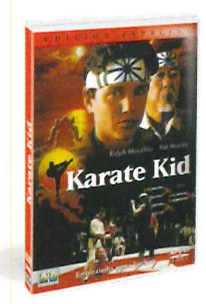
La taquillera *Los Padres De Ella* tiene su continuación en un nuevo guión de John Hamburg, que vuelve a poner al sufrido Greg Follen (Ben Stiller) en las situaciones más cómicas. Y para animar aún más la fiesta, se le suman los estrafalarios padres de Follen, Dustin Hoffman y Barbra Streisand.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5**
20 escenas eliminadas. Tomas Falsas. 5 Documentales. Comentarios de audio. Tráiler.

**VALORACIÓN: 5/5**
Igual de divertida que su predecesora, ***Los Padres De Él*** atesora momentos desternillantes. Y la edición DVD es fantástica.

por I.G.

## KARATE KID ED. ESPECIAL



DIRECTOR: JONH G. AVILDSEN.
REPARTO: RALPH MACCHIO, PAT MORITA, ELISABETH SHUE
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO Y FRANCÉS (TODOS EN DOLBY SURROUND)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, PORTUGUÉS, DANÉS, INGLÉS, ETC.

P.V.P.: 19,99 €

Curioso, de los tres actores que encabezan el reparto, los dos secundarios han conseguido mayor y mejor palmarés (E. Shue y P. Morita) que el protagonista absoluto y sex-symbol para adolescentes del momento, Ralph Macchio. En todo caso el «boom» de la película en los 80 merecía esta edición especial.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5**
Comentarios, documentales, *Making Of* y tráilers.

**VALORACIÓN: 4/5**
*Karate Kid* supuso, aunque fuera de modo superficial, un nuevo modo de entender las artes marciales y la filosofía oriental para muchos adolescentes occidentales.

# CÓMIC
## Universos de papel

Por Bruno Sol





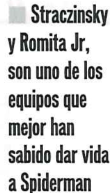
Meryl presenta un aspecto de lo más seductor bajo el prisma de Ashley Wood

## METAL GEAR SOLID

GUIÓN: KRIS OPRISKO
DIBUJANTE: ASHLEY WOOD
EDITORIAL: NORMA
P.V.P.: 17.00 €

Entre sus cuidadas páginas, el manual de *MGS3 Snake Eater* ofrecía un breve cómic que describía las habilidades del protagonista. Aquellas viñetas, ilustradas por Ashley Wood, eran sólo un aperitivo de lo que preparaba **Konami**: nada menos que la recreación en papel de *Metal Gear Solid*, el memorable juego de **PSone** de 1998. El férreo control de Hideo Kojima no ha permitido a Kris Oprisko tomarse excesivas libertades con el guión, pero la ausencia de sorpresas se compensa con las ilustraciones de Ashley Wood, sencillamente magistrales. Como curiosidad, sólo citar que Wood ya había colaborado anteriormente con **Konami** en el diseño de personajes de *Contra: Shattered Soldier* de **PS2**.






Straczinsky y Romita Jr, son uno de los equipos que mejor han sabido dar vida a Spiderman

## SPIDER-MAN

Por V.F.B.

GUIÓN: J. MICHAEL STRACZINSKI
DIBUJANTE: JOHN ROMITA JR.
EDITORIAL: PANINI COMICS
P.V.P.: 15 €

Cuando el novelista y guionista de la serie de TV Babylon 5, Michael Straczynski, aceptó hacerse cargo de *Amazing Spider-Man* tenía claro que el arácnido necesitaba una reorientación radical. Y se la dio: en las 20 primeras páginas se las arregla para crear una serie de personajes (desde el enigmático Ezequiel al malévolo Morlun) que dan una vuelta completa al mundo de Peter Parker, complicándole en una de las sagas más apasionantes de los últimos años. El dibujo de John Romita Junior es de lo mejor que hemos visto en un autor que no ha dejado de evolucionar desde sus ya lejanos tiempos en *X-Men*. Este tomo recopila las siete primeras historietas, incluyendo el especial dedicado al 11-S.

## NILES & TEMPLESMITH, UNA NUEVA VISIÓN DEL TERROR

Steve Niles y el australiano Ben Templesmith inauguraron con *30 Días De Noche* (**Devir**, 10 €) una fructífera colaboración que se ha traducido en la edición de otros dos títulos más, que han supuesto una bocanada de aire fresco dentro del género del terror. La originalidad de la trama de *30 Días De Noche* (unos vampiros asolan un pueblecito de Alaska bajo la impunidad que les ofrece la larga noche ártica) llamó la atención de Sam Raimi, que prepara su adaptación cinematográfica. Si no podéis esperar a ver el resultado en cine, no os perdáis ***Días Oscuros*** (**Devir**, 12,50 €), la secuela de *30 Días De Noche* y *Criminal Macabre* (**Norma**, 16 €), protagonizado por un detective privado que trata con zombis y fantasmas.

El rompedor estilo gráfico de Ben Templesmith os pondrá los pelos de punta

PlayStation®2
Revista Oficial - España

CONCURSO

# KESSEN III

Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial te alistan junto a Nobunaga Oda para unificar Japón con Kessen III. Si quieres conseguir uno de los 20 juegos que sorteamos junto a un magnífico estandarte para liderar tus tropas (160 cm x 60 cm), tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 de junio.






12+ koei
Distribuido en España por Virgin PLAY

## ¿A qué género pertenece Kessen III?

**A**) Plataformas **B**) Deportivo **C**) Estrategia

## CONCURSO «KESSEN III»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **kessenps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **kessenps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de junio.




## EL SUEÑO DE MORFEO

**Sonidos con gran personalidad, letras sencillas pero con mucho sentido... Un sueño del que no querrás despertar con cada uno de los 12 temas que incluye el disco. El Sueño de Morfeo es una colección de buenas canciones que fusiona sonidos pop, rock y celta. Un estilo que recuerda a los irlandeses The Corrs sólo que con un remarcado acento folk español.**

# elsueñodemorfeo



## David, Juan y Raquel nos abren las puertas de sus sueños y nos cuentan cómo fueron sus inicios antes de triunfar

**El Sueño de Morfeo, ¿un grupo formado por sus integrantes o por la iniciativa del marketing?**

**David:** Es un grupo con una trayectoria y una historia. No hemos nacido de la nada. Llevamos años luchando por este sueño.

**Raquel:** David había formado un grupo que se llamaba *Xemá*, al que me incorporé en 2001. Estuvimos trabajando juntos e incluso grabamos un disco con una discográfica independiente en Barcelona. Juan también venía de otro grupo, *Hard-Ups*, con disco y todo.

**Juan:** Y nuestros caminos se unieron, me uní a *Xemá* en sus últimos meses.

**Entonces, ¿cómo se pone fin a *Xemá* y nace *El Sueño de Morfeo*?**

**R:** En *Xemá* éramos ocho los componentes del grupo y llegó un momento en que ya era muy difícil quedar para ensayar, cada uno tenía su vida, su trabajo... Y los que estábamos más ilusionados por seguir luchando éramos nosotros tres y decidimos emprender un nuevo proyecto, *El Sueño de Morfeo*.

**¿Cómo se os ocurrió este título?**

**R:** Simplemente se nos ocurrió... Estaba leyendo un libro sobre la interpretación de los sueños y me llamó la atención la historia de Morfeo, el Dios de los Sueños. Una deidad que nunca tenía sueños propios ya que su labor era fabricar sueños para entregárselos a los humanos por las noches, y su gran deseo era poder soñar. Es decir, un sueño imposible...

**D:** Y a nosotros nos parecía imposible este sueño... Tuvimos que empezar de cero, volver a grabar una maqueta, llamar a las discográficas... De ahí que el sueño de Morfeo es nuestro sueño. Es un juego de palabras, de significados...

**Y empezar de cero, ¿también supuso un cambio de estilo?**

**D:** No del todo. Aunque *Xemá* era más acústico, tiene en común con *El Sueño de Morfeo* la fusión pop-celta. Después de sacar el disco con *Xemá*, *Del Interior*, nos dimos cuenta de que teníamos que endurecer un poco más el sonido, y es cuando Juan se incorporó al grupo aportando sonidos más *rockeros*...

**J:** Y poco después Xemá se disolvió. (Risas) Fui el causante de la ruptura...

**D:** El *rock* de Juanillo nos permitió endurecer la base y remarcar cada uno nuestro estilo: el *pop* de Raquel, el *rock* de Juan y el celta, que es el mío.

**R:** Son los tres factores que definen *El Sueño de Morfeo*...

**Para haber conseguido hacer realidad *El Sueño de Morfeo* ¿qué habéis tenido que dejar atrás o a qué cosas habéis tenido que renunciar?**

**R:** No sólo por *El Sueño de Morfeo*, sino por la música en general, volvería a dejar mi tierra, Canarias, mi paraíso y mi familia. Ha sido un sacrificio muy grande, pero merece la pena...

**D:** Es una de las cosas que más admiro de Raquel, que con 18 añitos se aventurara en un mundo tan indeciso. Y yo... (orgulloso de su decisión) renuncié a una vida sosegada; dejé la carrera de Económicas para dedicarme por completo a la música y desde el 97-98 he echado muchísimas horas de dedicación por la permanencia de un grupo de música.

**J:** He tenido que sacrificar a mis seres queridos y amigos, aunque no los tengo tan lejos como Raquel...

**Sin *Los Serrano*, ¿dónde estaríais ahora?**

**D:** Nadie lo puede negar, *Los Serrano* ha sido un trampolín increíble pero, sinceramente, la baza más fuerte de *El Sueño de Morfeo* son las canciones. Hemos cuidado mucho que los doce temas que incluye el disco sean buenos.

### PSP, SUEÑO DE DIOSES

Durante la entrevista, Juan y David, ojeaban la revista y ante el reportaje de **PSP** que publicamos el mes pasado nos preguntaron cómo era jugar con la portátil de **Sony**. Se la enseñamos, la probaron (incluso Raquel, que le encantó jugar al *Rally X*) y quedaron atónitos ante sus sorprendentes gráficos y perfecta jugabilidad.

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

# MÚSICA

*La actualidad musical al completo*



«SOMOS UN GRUPO CON UNA TRAYECTORIA Y UNA HISTORIA. NO HEMOS NACIDO DE LA NADA LLEVAMOS MUCHOS AÑOS LUCHANDO POR ESTE SUEÑO»



DAVID

RAQUEL

JUAN

**R:** La serie nos ha servido de carta de presentación, pero no para estar en los primeros puestos en la lista de ventas.

**¿Cuál es vuestra fuente de inspiración?**
**J:** La vida...
**R:** Las letras tratan mucho el desamor, pero también se abordan otros temas como *Hoy Me Iré*, que habla de cuando dejé mi tierra para irme a Oviedo con David y su grupo. O *Cosas Que Dirán*, que es una parodia a las «habladurías». También hablamos del sentido de la vida en *Somos Aire*... Es decir, no nos limitamos sólo a los devenires del amor. Intentamos plasmar en las canciones lo que sentimos y lo que nos pasa.
**J:** Y es más, el disco es un reflejo de lo que somos. Nadie nos dice lo que tenemos que hacer
**D:** No hacemos canciones reivindicativas, simplemente son historias que le pueden pasar a todo el mundo. Además, nos gusta el lenguaje directo más que poético.
**R:** No somos Bécquer... Las canciones de *Xemá* eran más metafóricas y cuando iniciamos *El Sueño de Morfeo* nos propusimos ser claros y sencillos con las letras.

**Tenéis gustos diferentes, ¿cómo os podéis poner de acuerdo a la hora de componer?**
**R:** No es difícil, tratamos de compensar los estilos... *Nunca Volverá* define mucho la personalidad del grupo, aunque como es lógico cada uno tiene sus canciones favoritas...
**D:** A mi me gusta *Ojos de Cielo* y será el siguiente single.

**Vuestra agenda de conciertos está muy apretadita, con más de cincuenta conciertos...**
**D:** ¡Y más de ochenta!
**J:** No nos lo creemos aún.

**¿Y qué ofrecéis en vuestros directos?**
**Todos:** ¡Mucha caña!
**R:** Que el público se lo pase en grande. El otro día tuvimos el primero y es una gozada escuchar a la gente cantar tus canciones.
**D:** Un intercambio de energía.

**¿Cuáles son vuestros sueños?**
**R:** Creo que mi sueño ya se ha cumplido... Simplemente por el hecho de que la gente se haya podido emocionar al escuchar nuestras canciones o haya ido a la tienda a comprarse el disco, es una satisfacción muy grande.
**J:** Poder vivir de la música...
**D:** Soñar en la tierra. A veces te tienes que pellizcar para saber que es verdad lo que está pasando.

«LOS SERRANO NOS SIRVIÓ DE CARTA DE PRESENTACIÓN, PERO NO PARA ESTAR EN LOS PRIMEROS PUESTOS DE VENTA»

**¿Cuál ha sido vuestra última pesadilla?**
**J:** Después de terminar la carrera de Económicas, soñaba que aún me quedaban asignaturas pendientes.
**D:** Despertarme y tener la sensación de que todo esto no ha ocurrido. Yo era profe de música y a veces me despierto con el sobresalto de que tengo que ir al colegio.
**R:** Durante una temporada estuve soñando lo mismo, por eso me leí el libro sobre la interpretación de los sueños. Soñaba que me cortaba una mano y que en la terraza de mi casa había lobos. *(Hemos consultado sus sueños y la mano significa miedo al éxito y progreso, y los lobos advierten de la existencia cercana de traidores)*. Pero hace mucho que no tengo pesadillas... Bueno, como hoy es el cumpleaños de Juan, anoche soñé que su madre le regalaba mogollón de camisetas de tirantes, ¡él las odia! (risas).

## LOS SECRETOS DE MORFEO

**Artista favorito**
**Raquel:** Tengo tantos...
**David:** The Corrs
**Juan:** Jimmy Eat World

**Un lugar para soñar**
**R:** La Cama
**D:** Un estudio de grabación
**J:** Un escenario

**Cuando no estás con la música, estás...**
**R:** De compras.
**D:** Haciendo deporte, ya sea real o con la Play.
**J:** En la Fnac.

**Solo o en compañía**
**R:** Las dos cosas.
**J:** Me gusta la soledad y huir a otro planeta.
**D:** La compañía, siempre que sea buena.

**Un videojuego**
**R:** El Tetris
**David y Juan:** Pro Evolution Soccer

**Los videojuegos, ¿una reciente afición?**
**J:** Más o menos, en la facultad.
**D:** Yo empecé con PlayStation 2.

**¿Un juego para compartir?**
**J:** Mashed
**D:** Pro Evolution Soccer

# Si te suscribes ahora TE REGALAMOS una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2




**Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España***

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

**Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €**

Apellidos: .................................................... Nombre: .................................................... Edad ............

Dirección: ....................................................................................................................................

Población: .................................................... C. P.: ....................................................

Provincia: .................................................... Teléfono: ....................................................

**Forma de Pago:**

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .................................................... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....................................................

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

**Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.**

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@gru ta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir informac omercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.



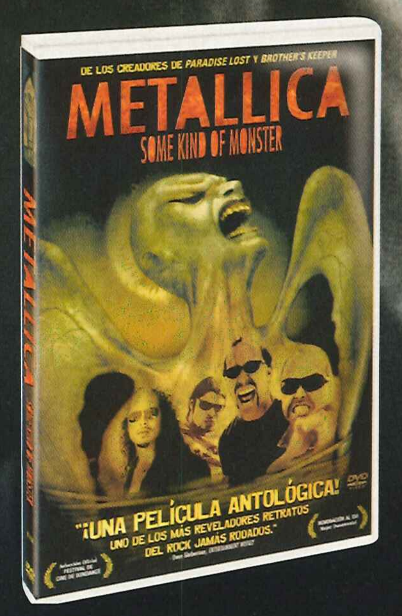







■ Jason, ex-componente de la banda

# METALLICA
## SOME KIND OF MONSTER




CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS, GRIEGO, SERBIO, CROATA, ESLOVENO, HEBREO
SONIDO: DOLBY DIGITAL (SURROUND EN DISCO 2)
TIPO DVD: 2XDVD-9
COMPAÑÍA: PARAMOUNT

***El grupo Heavy más grande de todos los tiempos exorciza sus demonios en un fascinante psicodrama Rock donde todos los secretos son revelados...***

Trascendiendo ampliamente los límites del *Metal*, el cuarteto californiano compuesto por James Hetfied (voz y guitarra), Lars Ulrich (batería), Kirk Hammett (guitarra) y Jason Newsted (bajo) (este último recientemente sustituido por el siempre efectivo Robert Trujillo) alcanzaron , durante la década de los 90, cierto *status* de «intocables», que los situaba en una posición prácticamente invulnerable. En 1998, las cifras daban vértigo: 85 millones de discos vendidos, grupo con más actuaciones en directo en USA... Algo, sin embargo, comenzaba a torcerse: crisis creativa, adicciones, disensiones internas, abandonos... Y finalmente el apagón. Cinco años de inactividad que finalizaron con la edición de un nuevo disco de retorno y este intenso documental, narrado con pulso firme por dos especialistas en aterrorizar audiencias adolescentes como son Joe Berlinger y Bruce Sinofsky, en el que los tres supervivientes de la formación original (incluso el desterrado *Newsted* hace su aparición) descorren el velo de secretismo y misterio que rodeó su desaparición y posterior regreso.

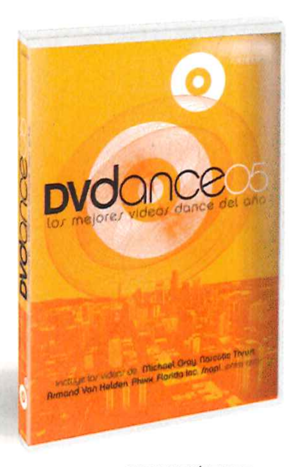
**calidad de los extras: 5/5**
Un disco completo dedicado a este capítulo: 40 escenas adicionales, entrevistas, comentarios, tráilers, un *videoclip*, subtítulos en castellano, información variada... Verdaderamente, no se puede pedir más.

**valoración: 4/5**
Desde las tiernas reuniones familiares hasta las turbulentas sesiones de terapia psicológica a que se sometió el cuarteto durante las tensas sesiones de grabación de su último álbum, las cámaras se adentran en lo más recóndito de la problemática intimidad del grupo, en un curiosísimo ejercicio de equilibrio imposible entre la introspección y el exhibicionismo. Un arduo proceso creativo en el que van manifestándose, con toda su crudeza, los viejos resentimientos, las antiguas rencillas y las eternas colisiones de egos que (gracias, en gran medida, a la incansable labor del psiquiatra de guardia y la paciencia infinita del productor) se superan, trabajosa pero felizmente en aras de la nueva criatura de los «hombres de negro». Una extraordinaria descarga de sinceridad brutal que les ha devuelto, sin transición, a su casi perdido lugar de privilegio. «Tremendous».





■ La banda más importante del Heavy Metal




**CARACTERÍSTICAS**
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EL DIABLO / GRAN VÍA MUSICAL





Mucho que ver en este DVD...

# DVDANCE 05

**VARIOS**

Bullanguera y colorista selección de *clips* de los temas que han arrasado y arrasarán en las pistas de baile. Playas, fiestas, deportivos y bikinis a go-gó, en una tónica de optimismo veraniego con especialistas en el género (*Narcotic Thrust, Europa XL, DB Boulevard, Angel City*...), agradablemente rota por el impecable Armand Van Helden, las animaciones digitales de Tiga, la fusión arábigo-brasileña de Noferini y el descaro de Benny Benassi.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5**

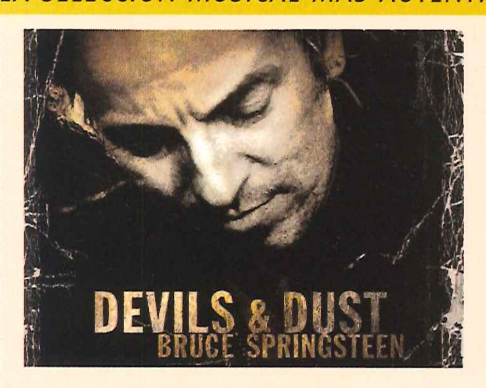
No existe capítulo de «extras».

**VALORACIÓN: 3/5**

*House playero, Techno, Dance Pop, Phunk*, unas gotas de R'n'B y alguna que otra desconcertante excentricidad, son los sabores básicos de este refrescante combinado (bajo en calorías), generosamente aderezado con grandes cantidades de señoritas esculturales en las poses más insólitas

# COMPACT-DISC

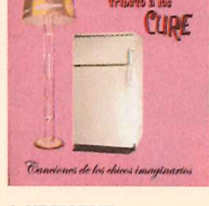
## LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO




### BRUCE SPRINGSTEEN

**DEVILS & DUST** SONY/BMG

Un nuevo trabajo que disecciona la cruda realidad de esa América que la televisión no muestra. Una obra tensa y reflexiva, de sonido áspero y alta densidad emocional, que cuenta con el impagable complemento de un DVD con cinco interpretaciones acústicas.




### VARIOS

**TRIBUTO A LOS CURE**
EL DIABLO/GRAN VÍA MUS.

Veinticinco grupos de la ultimísima generación de la «independencia» nacional, rinden tributo a Robert Smith en este doble CD marcado por su carencia de barreras estilísticas: *rock*, electrónica experimental, mutaciones Pop...

### BID

**BAMBAS & BIRITAS VOL. 1**
BELEZA RECORDS

Trabajo intimista y relajante, en el que el *Jazz*, el *Hip-Hop*, el *Lounge* y la electrónica se funden elegantemente con los intoxicantes sabores de la *Bossa* y el *Balançó*. Muy paladeable desde el principio al fin.

### LANA LANE

**LADY MACBETH**
FRONTIERS RECORDS / MASTERTRAX

La vocalista californiana se rodea de algunos de los músicos más virtuosos del *Metal* de ambas orillas del Atlántico para dar forma a esta ambiciosa Ópera *Rock*, basada en el Macbeth de Shakespeare.




### YING YANG TWINS

**MY BROTHER & ME**
TVT RECORDS

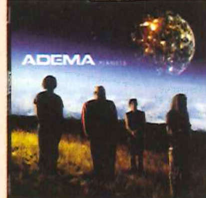
Vuelven los «hermanitos» de Atlanta con una nueva ración del *Hip-Hop* más juerguista y descocado de la escena actual. Rimas desvergonzadas, «funkorro» a granel y macarrez consciente y orgullosa.




### VARIOS

**CASALATINA 3**
EL DIABLO/GRAN VÍA MUSICAL

Tercera entrega de la serie dedicada reunir la mejor música «de club» con influencias latinas de la actualidad, que dirigida esta vez por DJ13 propone una nueva sesión de ritmos orgánico-electrónicos.






### ADEMA

**PLANETS**
EARACHE/MASTERTRAX

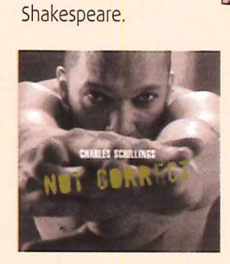
Con un millón de discos vendidos en USA de su primer trabajo, el cuarteto californiano de *New Metal* se postula definitivamente para ser el próximo relevo de las estrellas del género. Sus argumentos son simples pero efectivos al 100%.




### VARIOS

**FILATI PREGIATI**
PARTY MUZIK

Dieciocho de los artistas más punteros de la emergente escena electrónica italiana (Sam Paglia, Montefiori Cocktail, Ninfa...) resucitan el romance entre la *Bossa Nova* y el Pop. Para degustar con un *martini* o una *caipirinha*.




### CHARLES SCHILLINGS

**NOT CORRECT**
WAGRAM

Segundo larga duración del DJ y «fashion victim» que entrega, para la ocasión, un álbum de Pop electrónico juguetón y chispeante, lindante en ocasiones con el *Electroclash* (*Ragga Rock*). Un hallazgo.

## Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

Revista Oficial - España

Se confirman dos inminentes visitas del «Boss» Bruce Springsteen a nustro país en el transcurso de su primera gira en solitario desde el *tour Ghost Of Tom Joad* en 1996. Estos son los lugares y las fechas:
- 1 de junio: **Barcelona**, Pavelló Olímpic Badalona.
- 2 de junio: **Madrid**, Palacio de Deportes de la Comunidad.

La artista mejicana Julieta Venegas publica una edición especial en CD+DVD de su exitoso álbum «Sí» y regresa para cantar en España. Su nueva gira comienza el día 7 de abril en Puerto de la Cruz (Santa Cruz de Tenerife) y continúa el día 8 en La Palma, el 9 en Alaquas (Valencia), el 12 en Barcelona, el 14 en Zaragoza, el 15 en Ermua y el 16 en Pamplona.

Montse Cortés, uno de los valores más firmes del flamenco de los últimos años, presentó en directo su disco *La Rosa Blanca* en la sala Clamores de Madrid, continuando la gira de presentación de su segundo álbum en solitario.

El próximo 4 de abril sale a la venta la reedición de *Arquitectura Efímera* en formato *digipack* con 2 CDs y 1 DVD, con el título de *Arquitectura Efímera Deconstruida*. El CD1 será el disco original con todos sus temas, mientras que el CD2 incluirá todas las remezclas, versiones y temas inéditos incluidos en los 4 *singles* que han publicado hasta la fecha. En total 12 temas con alguna que otra sorpresa, como es el esperadísimo dueto con *Camela*. El DVD incluye todos los *videoclips* de *Arquitectura Efímera*, tres temas grabados en directo en el **Festival de Benicasim 2004**, una entrevista a Olvido y Nacho e imágenes inéditas.

Los británicos *Coldplay* presentaron en vivo, en la sala Pachá, de **Madrid**, su esperado tercer álbum *X&Y*, en un concierto íntimo para medios y *fans*. Todo un detalle.

El nuevo álbum de *Chambao* se llama *Pokito a Poko* y está a la venta desde el 25 de abril.

El último trabajo de ***Amaral, Pájaros En La Cabeza***, ya es doble disco de platino. Nº1 por tercera semana consecutiva en la lista de ventas de singles con *El Universo Sobre Mí*, Nº1 de descargas en *iTunes* y toda su discografía en el TOP 55 de la lista de ventas. Batiendo Récords...

Tras la desafortunada pérdida de su cantante original, *Los Delinqüentes* presentan en directo *El Verde Rebelde Vuelve* en una garrapatera gira de presentación que está siendo un rotundo éxito. Próximas fechas:
- 5 de mayo, **Madrid**, sala Arena.
- 7 de mayo, **Valencia**, sala República II.
- 9 de mayo, **Castellón**, Sala Tal.
- 13 de mayo, **Barcelona**, Sala Apolo.
- 14 de mayo, **Mataró**, Sala Clap.
- 16 de mayo, **Cáceres**, Extremúsica.
- 22 de mayo, **Granada**, Sala Copera.
- 23 de mayo, **Málaga**, Sala El Vivero.
- 29 de mayo, **Barcelona**, Telecogresca.

Entradas a la venta en **Tick Tack Ticket** y puntos habituales.

Entre los días 20 y 22 de mayo, como parte de la programación de las Fiestas de San Isidro de Madrid, la Casa de Campo acogerá **WOMADRID**, un festival de danza y músicas del mundo que ofrecerá espectáculos simultáneos en cuatro escenarios. También se instalará una carpa con talleres de actividades infantiles y para adultos, un mercado global de artículos de artesanía y una muestra de gastronomía internacional.

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

# FORD FOCUS

## 2.0 TDCI GHIA

### *Un coche para todo*

Es la opción más interesante y racional de toda la gama **Focus**. Es atractivo, funcional, cómodo, amplio y permite, gracias a su motor y su extraordinario bastidor, ciertas alegrías a su conductor. Su virtud principal es la misma que las del anterior **Focus**: su chasis. Es probablemente el mejor en este aspecto de su categoría y la referencia para su numerosa competencia. Ha crecido en cotas, lo que beneficia su habitabilidad y le catapulta (aún más si cabe), como coche apto para cualquier familia capaz de competir en versatilidad con modelos más grandes. Y a esto hay que sumarle su juvenil aspecto (aunque ahora es más serio por fuera y por dentro) y su impecable comportamiento, que se lleva a las mil maravillas con el motor 2 litros turbodiésel, que aunque se muestra poderoso, jamás transmitirá brusquedad al habitáculo. Empuja de forma lineal, y su cambio de 6 velocidades logra sacar todo lo que lleva dentro con unos consumos muy ajustados. Entre lo mejorable destacaríamos los reglajes del asiento y el que el control de estabilidad no venga de serie. Pocos «fallos» para un vehículo tan equilibrado y de precio tan razonable. ■

- MOTOR: 1.997 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 136 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACION 0/100: 9,3 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 203 km/h
- PESO: 1.417 kg.
- CONSUMO:
  Urbano
  7,4 l/100
  Extraurbano
  4,4 l/100
  MEDIO
  5,5 l/100
- DIMENSIONES
  Largo: 4.342 mm.
  Ancho: 1.840 mm.
  Alto: 1.497 mm.
  Maletero: 385 l.
  Depósito: 53 l.

www.ford.es

(+) COMPORTAMIENTO DINÁMICO, EMPUJE LINEAL

(-) CONTROL DE ESTABILIDAD OPCIONAL

■ **GAMA FOCUS**
**DESDE: 13.900 €**
**HASTA: 32.000 €**
■ **VERSIÓN PROBADA: 21.650 €**









■ El interior del nuevo **Focus** es menos juvenil que el anterior. Las originales formas conocidas han dado paso a un diseño funcional, elegante pero, sin duda, algo más impersonal. La calidad es, como era de esperar, notable.

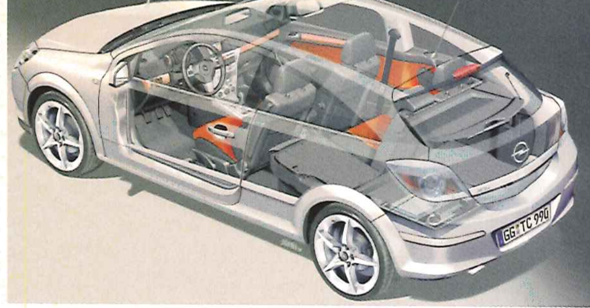
| DISEÑO | MOTOR/PRESTACIONES | ACABADO | CONSUMO | CALIDAD/PRECIO | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 7,5 | 8 | 7,5 | 8,5 | 8,5 | 8 |

## OPEL
# ASTRA GTC

### *El compacto con el que siempre habías soñado*

Todos hemos visto el extraordinario anuncio del *Astra GTC* (el del padre que guardará el coche a su hijo hasta que cumpla los 18). Muchos pensábamos que el modelo que se mostraba corresponde con la versión más deportiva, que siempre goza de una imagen más poderosa y que se aleja mucho del aspecto del resto de la gama. Tras asistir con **Opel** a la presentación en España del modelo y conducir el que, probablemente, sea el de mayor éxito de ventas (el diésel de 120 cv.), pudimos descubrir que todos los *Astra GTC*, desde el más «modesto» de 90 cv. hasta el más radical de 200 cv., tienen un atractivo indiscutible. Recuerda en su espíritu al legendario *Kadett GSI* y un poco en su línea al *Alfa 147*, pero con una marcada personalidad propia y una calidad de acabados impecable. Sorprende su aplomo, la postura de conducción y los altísimos niveles de seguridad que dispone y que el conductor percibe nada más trazar las primeras curvas. Un compacto versátil, muy, muy bonito y con un comportamiento ejemplar apto para cualquier tipo de conducción y de conductor.



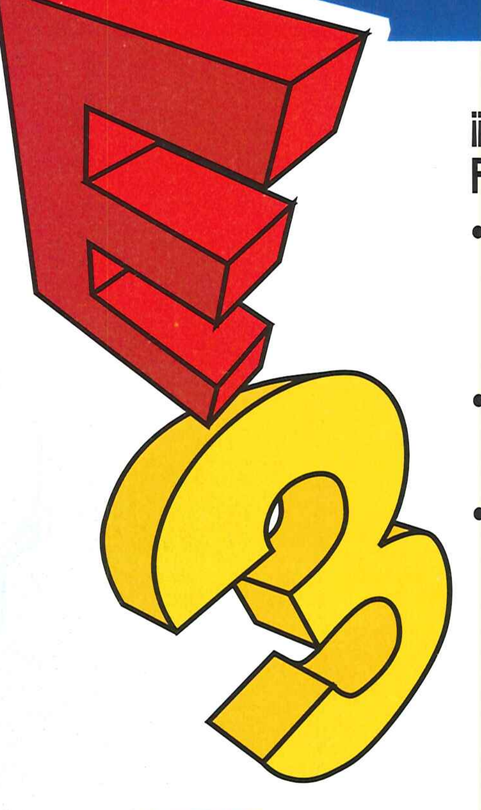

Musculoso, con una marcada silueta deportiva y un acertado carácter juvenil, es sin duda el Astra más bonito hasta la fecha




**«ATRACCIÓN, AGILIDAD, PRESTACIONES Y DINAMISMO»**

# ¡LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES!

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO... [54]




**¡¡¡ REPORTAJE ESPECIAL DE LA GRAN FERIA DE LOS ÁNGELES!!!**

- Primeros datos oficiales de PlayStation 3 e imágenes de los primeros juegos anunciados
- Todas las novedades de la feria para PlayStation Portable
- Información sobre los futuros lanzamientos para PlayStation 2



## ANALIZAMOS:

- BATMAN BEGINS
- TEKKEN 5
- FORMULA 1 2005
- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
- DESTROY ALL HUMANS
- BRAVE

¡Y EL RESTO DE NOVEDADES!

**BUZÓN PLAYSTATION 2**

¡Enviad vuestras cartas con preguntas, sugerencias y opiniones sobre el universo PlayStation y podréis ganar fabulosos premios!

## DVD DEMO




NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA

PlayStation

**¡JUEGA CON LOS LANZAMIENTOS MÁS ESPERADOS!**

NO TE PIERDAS LAS DEMOS JUGABLES DE BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30, DESTROY ALL HUMANS y muchos más...